

# L'Escrime et le Du

par

C. PRÉVOST & G. JOLLIV

# L'Escrime et le Duel

21848. — PARIS, IMPRIMERIE LAHURE
9, rue de Fleurus, 9

BIBLIOTHÈQUE DU SPORT

# L'ESCRIME
ET
# LE DUEL

PAR

C. PRÉVOST & G. JOLLIVET

OUVRAGE CONTENANT

21 *héliogravures tirées en taille-douce et* 25 *vignettes*



PARIS
LIBRAIRIE HACHETTE ET C^ie^
79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN, 79

1891

## *À CAMILLE PRÉVOST*

*Le beau jeu de l'épée au temps des anciens rois*
*Ennoblissait celui qui s'y révélait maître,*
*Et c'est ainsi qu'un Art de l'Escrime a pu naître*
*Qui joint la force habile au courage courtois.*

*Art bien à nous, fougueux et subtil à la fois ;*
*Car nos pères, laissant l'estoc brutal au reître,*
*Voulaient qu'un vrai tireur fût assez fin pour mettre*
*De l'esprit dans le fer que maniaient ses doigts.*

*Ce n'est, dans notre vaste héritage de France,*
*Qu'un bijou, mais charmant de virile élégance !*
*— Prévost, nul mieux que vous n'en garde le secret,*

*Et vous avez fixé cet Art, où notre race*
*Sut empreindre son don de mesure et de grâce,*
*D'une plume qui vaut votre savant fleuret.*

PAUL BOURGET

DU

ne

ST

el

ET



# THÉORIE PRATIQUE
# DE L'ESCRIME

## L'HISTOIRE DE L'ESCRIME

A quelle époque faut-il faire remonter l'origine de l'escrime ? Il est certain qu'au début les combattants armés d'une épée se fiaient à leur inspiration, à leur agilité, beaucoup plus qu'à des principes bien établis. Il a fallu beaucoup de générations d'hommes pratiques pour créer ces principes, les simplifier et les adapter aux ressources mécaniques de l'anatomie humaine.

L'escrime, d'ailleurs, a nécessairement varié avec les armes placées entre les mains des combattants. Le moyen âge fut le

temps des coups écrasants portés avec la masse d'armes ou avec le glaive. Celui-là sortait vainqueur qui frappait le plus fort et dont les épaules étaient les plus lourdes.

Comme le fait remarquer ingénieusement M. Castle, dans son livre sur *l'Escrime et les Escrimeurs*, c'est l'invention des armes à feu, quelque paradoxale que puisse sembler cette affirmation, qui fut la première cause du développement de l'art de l'escrime.

En effet, l'introduction de la poudre a eu pour effet immédiat de rendre presque illusoire la protection de l'armure, qu'on ne tarda pas à abandonner. Jusqu'à ce moment-là, on peut dire que le cavalier bardé de fer ne faisait pas d'escrime. L'issue d'un combat entre deux hommes montés sur leur destrier était déterminée en grande partie par la résistance de leur armure et finalement par leur force et leur endurance.

Seuls les bourgeois et les vilains, n'ayant pas d'armes, étaient obligés de compter sur leur agilité et leur adresse. De là cette conséquence bizarre que l'escrime, considérée encore aujourd'hui comme un art aristocratique, a réellement pris naissance dans les classes roturières. Pendant que la noblesse s'exerçait aux tournois, les bourgeois et les artisans suivaient les leçons des jongleurs, des danseurs d'épée, s'exerçaient même dans des écoles spéciales, si bien que le jour où les habitudes chevaleresques disparurent, le gentilhomme prit la leçon d'armes du maître plébéien.

En même temps et avec la disparition de l'armure complète, la supériorité de la pointe s'affirma. Or c'est de la supériorité de la pointe que nous vient l'escrime proprement dite.

Elle se développa, sous la Renaissance, avec le port de l'épée, d'une épée moins lourde et plus courte que jadis, faci-

lement maniable, s'accommodant avec l'usage d'aller à pied, adopté par les seigneurs dont les pères tenaient à honneur de chevaucher perpétuellement. Et c'est alors, tout naturellement, que les porteurs d'épée, ayant à garantir leur vie ou à mettre à mal celle d'autrui, imaginèrent les attaques malicieuses, les parades ingénieuses. Toutefois, qu'on le remarque bien, l'escrime de ce temps différait essentiellement du jeu moderne, car alors l'épée ou la rapière avaient pour auxiliaire la dague, et, en conséquence, les phases du fameux duel des Mignons, par exemple, ne ressemblaient guère aux péripéties d'une rencontre à l'épée de nos jours. . . . . .

C'est donc plus tard, quand la dague commença à tomber en désuétude, quand l'épée de cour devint pour les gentilshommes un complément de tenue indispensable, que l'escrime prit son réel essor. C'est à ce moment que furent posés les premiers principes d'un art qui alla toujours en se perfectionnant.

### LES CORPORATIONS DE MAITRES D'ARMES

C'est aussi à ce moment que dans l'Europe entière se formèrent des corporations de maîtres d'armes et que se fondèrent les deux principales écoles dont le renom s'est maintenu jusqu'à ce jour, l'Italienne et la Française. Nos rois encouragèrent cet art nouveau et ceux qui le pratiquaient. Et c'est ainsi que les maîtres d'armes rappellent avec une pointe d'orgueil que la première institution connue en France sous le nom d'Académie fut la leur.

Créée par privilège royal en 1567 et placée sous l'égide du patron mémorable de l'escrime, saint Michel, cette Compagnie

arriva à son apogée sous Louis XIV, qui confirma les règlements et les statuts établis par ses prédécesseurs et accrut encore ses nombreux privilèges.

L'ancienne Académie d'armes comptait alors vingt membres, dont les six premiers étaient nobles de droit et décorés des ordres royaux. Seuls ces vingt membres avaient le droit de mettre pour enseigne à la porte de leurs salles d'armes le bras armé d'une épée, qu'en langue héraldique on nomme une *dextrochère*.

Cette Académie d'armes disparut sous la Révolution, au moment de la suppression des jurandes et des maîtrises.

Elle a reparu en 1886, avec ce programme :

Créer un centre commun d'études pour les maîtres et établir de fréquents rapports entre eux.

Veiller à la dignité de l'enseignement et aider par tous les moyens à la prospérité de l'art des armes.

Parmi les traditions qu'a fait revivre l'Académie d'armes, écrit le professeur Vigeant dans son excellent *Almanach de l'escrime*, il faut citer celle du banquet de la Saint-Michel, qui a eu lieu pour la première fois le 29 janvier 1888. A cette fête de l'épée, il a été donné une première consécration au nouveau salut des armes présenté par le Comité et publié peu après par ses soins.

Jusqu'en 1644 l'aspirant à la maîtrise était expérimenté sur l'épée seule, l'épée et le poignard, la hallebarde et le bâton à deux bouts. Dans les nouveaux statuts que firent les maîtres d'armes en 1644, l'examen ne porta que sur l'épée seule, l'épée et le poignard, et enfin sur l'espadon ou sabre. Cependant, pour faire parade de son adresse, le récipiendaire faisait encore des exercices avec la hallebarde d'abord et ensuite avec le bâton à deux bouts.

Au XVIII[e] siècle, l'aspirant ne faisait rien qu'un assaut avec le fleuret et un autre avec l'épée et le poignard.

Inutile de dire qu'aujourd'hui c'est la force au fleuret qui sert uniquement de pierre de touche pour le mérite d'un aspirant maître d'armes.

### LES GRANDS TIREURS

Notre cadre forcément limité ne nous permet pas de citer ici tous les noms des professeurs qui ont illustré l'escrime depuis ses origines. Encore moins pourrions-nous comparer entre eux, souvent à un siècle de distance, les tireurs admirés de leurs contemporains. Comme le grand comédien, en effet, l'habile manieur de fleuret meurt tout entier ou ne revit que par des témoignages difficiles à contrôler.

Un nom cependant, celui de Saint-Georges, le célèbre mulâtre, domine toute l'histoire de l'escrime au siècle dernier, et il est encore salué avec respect dans les générations actuelles par les fervents de l'épée. Élève du fameux la Boessière, Saint-Georges, à l'âge de quinze ans, battait les plus forts amateurs, et à l'âge de dix-sept ans les plus forts maîtres d'armes de Paris. Incomparable, du reste, dans tous les exercices d'adresse, il gagna à Londres un pari de deux cents guinées au prince de Galles, consistant à sauter à pieds joints le fossé de Richmond, et l'on raconte qu'il joua tout un morceau de musique sur un violon avec un fouet en guise d'archet.

Dans ce siècle-ci, les maîtres d'armes qui ont laissé le plus grand renom ont été Gomard, à qui on doit un traité d'escrime très apprécié dans son temps; Charlemagne, Mathieu Coulon, Compoint, Blot, Bertrand, Grisier, Prevost père et fils, Lozès

aîné, Pierre Daressy, Robert père, Raimondi; Bormet, gaucher très remarquable; Pons, l'oncle et le neveu; Gâtechair, Hardoin, mort à Paris à l'âge de quatre-vingt-onze ans, il y a quelques années, et qui faisait encore un assaut en public à l'âge de quatre-vingt-quatre ans avec Brunet qui en avait soixante-seize.

La province a également une page brillante dans l'histoire des pratiquants de l'escrime.

Lafaugère, de Lyon, a été un tireur redoutable, d'une rapidité foudroyante, en dépit d'une infériorité physique signalée. Il avait été refusé au service militaire pour cause d'exiguïté de taille. Jean-Louis fut la fleur de l'école de Montpellier, François Vigeant de celle de Rennes, Jean Daressy de celle d'Agen. Mais de toutes les villes de France celle qui a compté le plus de maîtres et d'élèves distingués, c'est Bordeaux. Un de ces professeurs, venu plus tard à Paris, Cordelois, a laissé un ineffaçable souvenir chez ses contemporains.

On comprendra la raison qui nous empêche de parler des maîtres d'armes vivants; mais nul n'ignore qu'ils marchent glorieusement sur les traces de leurs devanciers.

Parmi les grands tireurs amateurs, dont quelques-uns ont été en état de lutter avec les maîtres d'armes, il convient de mettre en ligne, au siècle dernier, la fameuse chevalière d'Éon, qui du reste, d'après les dernières révélations historiques, appartenait au sexe fort.

De nos jours, les noms le plus souvent cités parmi ceux qui ont disparu — nous ne parlerons pas davantage à cette occasion des vivants — sont ceux du comte de Bondy, du marquis du Hallay-Coëtquen, et, dans des temps plus rapprochés de nous, de M. Saucède et de M. Waskiéwicz.

### LE RECRUTEMENT DES MAITRES D'ARMES

Il s'opère de deux façons. C'est la petite minorité parmi les maîtres qui a eu pour pères des maîtres eux-mêmes. Le plus grand nombre de nos professeurs actuels viennent de l'armée, selon une tradition déjà ancienne.

Ce mode de recrutement a eu jadis des résultats meilleurs qu'aujourd'hui : tant parce que l'enseignement est souvent donné, dans l'armée d'aujourd'hui, contrairement aux règles reconnues les plus sûres, que parce que la réduction de la durée du service diminue forcément le nombre des hommes instruits. Des réformes peuvent être introduites sur ces deux points par un ministre soucieux du développement de l'escrime dans l'armée; mais, en attendant, nous souhaiterions de voir les civils aborder plus souvent une carrière où ils peuvent aussi bien réussir que les militaires et où ils ont plus d'occasions qu'eux, surtout à Paris, de développer leurs aptitudes.

### QUELQUES VŒUX

Le général Lewal, dans son livre sur l'escrime et ses obligations nouvelles, présente avec sa compétence reconnue certains desiderata qui méritent un examen sérieux.

Persuadé que l'escrime doit être encouragée à tous les points de vue, et tout d'abord au point de vue patriotique, il demande en premier lieu qu'on en rétablisse l'obligation dans l'armée, ensuite qu'elle figure sur le programme des écoles spéciales en meilleure posture qu'aujourd'hui; par conséquent, qu'on élève le coefficient attribué aux armes dans les concours de Saint-Cyr; en un mot, qu'on en encourage la pratique dans

tous les établissements scolaires et, pour cela, qu'on crée et prépare des professeurs sérieux.

Avec non moins de justesse, le général Lewal souhaite dans l'installation des salles d'armes une série d'améliorations au point de vue des dimensions et de l'aération par exemple. Il est certain que bien des commençants ont été rebutés par la mauvaise organisation des locaux où ils ont pris les premières leçons de fleuret.

Enfin, l'ancien Ministre de la Guerre, dans le même ordre d'idées, désire que, pour éveiller l'attention publique et la bien disposer, les assauts d'armes aient un caractère moins technique et moins exclusif qu'aujourd'hui. L'escrime, dit-il, se tient trop à l'écart, ne se montre pas assez, et il termine ainsi :

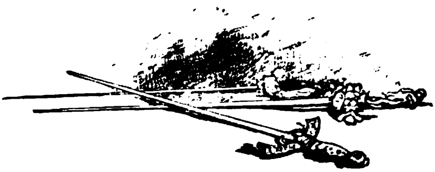
« Une seule exception récente montre ce qu'on pourrait obtenir dans ce genre en développant l'idée. La Société d'encouragement de l'escrime a institué depuis deux ans des concours entre les élèves des établissements de Paris, puis entre ceux-ci et les élèves de province. On y constate les vainqueurs et on leur décerne des prix. Ces concours prendraient un intérêt bien supérieur si on les instituait de différents degrés entre prévôts, entre maîtres et professeurs. La quantité des candidats, le renom des grands tireurs, l'importance et l'honneur des prix attireraient la foule, assez indifférente quand il s'agit simplement de talent, mais fort avide des spectacles où il y a lutte et incertitude des résultats. »

Nous nous associons pleinement à ces judicieuses observations, et nous comptons, pour les voir passer un jour en pratique, sur l'initiative privée, qui a déjà tant fait depuis quelques années pour l'escrime. Mais il faut qu'elle-même soit encouragée par l'opinion publique, il faut que tous les pères de

famille comprennent la nécessité de faire enseigner à leurs enfants un exercice utile entre tous et qui, loin de former des bretteurs, comme peuvent le craindre certains esprits timorés, est une véritable école de courtoisie, fidèle en cela à l'antique adage :

« Qui porte espée porte paix. »

G. JOLLIVET.



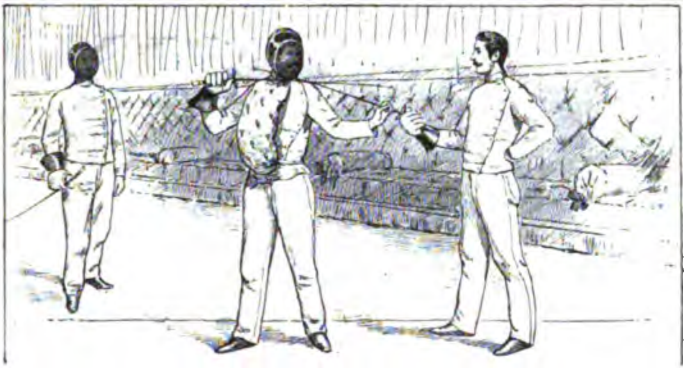
# L'ESCRIME

PAR

C. PRÉVOST



PREMIERE POSITION



# PREMIÈRE PARTIE

---

### DE LA MANIÈRE

## DE TENIR LE FLEURET OU L'ÉPÉE

Allonger le pouce à plat sur le dessus de la poignée, qui est la partie convexe, tout près de la garde ou coquille, l'index enclavant le dessous, — c'est-à-dire la partie inférieure de la poignée reposant sur la deuxième phalange de l'index, le côté gauche et le côté droit maintenus par la première et la troisième phalange, — les autres doigts à plat sur le côté. Les doigts doivent être les uns contre les autres, en ayant soin de laisser un vide entre la troisième phalange de l'auriculaire et le dessous de la poignée.

Cette manière de tenir l'arme est celle qui permet incontestablement le mieux l'action du doigté.

En mettant l'index à une certaine distance du médius, ainsi que l'ont enseigné quelques professeurs, on se trouve obligé de serrer davantage les autres doigts et de se servir du poignet. Cette façon d'agir diminue la légèreté et la rapidité des mouvements, surtout dans les parades, qui manquent alors d'autorité, de netteté et de précision.

---

## DES DIFFÉRENTES POSITIONS

Nous ne reconnaissons que trois positions :

1° *Celle que l'on prend avant de se mettre en garde;*

2° *La garde;*

3° *Le développement.*

### PREMIÈRE POSITION

Placer les deux talons l'un contre l'autre, le droit devant le gauche, les pieds formant l'équerre, la pointe du pied droit dans la direction de l'adversaire, les jarrets tendus, le corps droit tourné de trois quarts vers l'adversaire ; la main tenant l'arme placée à la hauteur du sommet de la tête, un peu inclinée à droite et en supination, le bras allongé, la tête faisant face à l'adversaire; le bras gauche tombant naturellement le long du corps.



DEUXIÈME POSITION
(La garde)

Dans cette position, les pieds forment un angle de 90° et le corps fait face à 45°.

### DEUXIÈME POSITION

Pour passer de la première à la deuxième position : baisser la main droite en la tournant en pronation et en la portant vers la main gauche, qui alors saisit l'arme sans la serrer, comme si elle était dans le fourreau ; lever les bras jusqu'au sommet de la tête en arrondissant le mouvement ; lâcher l'arme de la main gauche, placer cette main en arrière à gauche en la maintenant à la même hauteur et en l'arrondissant, le bras demi-tendu ; placer la main droite en face de la poitrine légèrement au-dessous du sein droit, le bras plié, le bouton du fleuret à la hauteur des yeux. Porter le pied droit en avant, de deux semelles environ, en maintenant le talon droit en face du gauche, plier également sur les jarrets de façon à conserver le poids du corps bien réparti sur les deux jambes, et le genou droit perpendiculaire au cou-de-pied droit. Le buste doit être placé exactement de la même manière que dans la première position ; il est très important que le corps soit de trois quarts, et non pas effacé.

Cette position se nomme la *garde.*

Étant ainsi placé, on se trouve également prêt à attaquer ou à se défendre, à marcher ou à rompre, sans être obligé d'avoir recours à aucun mouvement préparatoire.

### TROISIÈME POSITION

Pour passer de la deuxième à la troisième position : allonger le bras droit à la hauteur de l'épaule, la main en supination,

sans incliner le corps ; porter le pied droit en avant d'une semelle et demie environ, — toujours selon la taille de l'homme, — en soulevant un peu la pointe, le talon rasant le sol ; au même instant que le pied se porte en avant, tendre le jarret gauche avec souplesse, baisser la main gauche en l'ouvrant, la paume de la main en dehors et au-dessus de la cuisse, — sans pour cela la toucher, — le bras tendu formant une ligne parallèle au bras droit, la main droite se trouvant alors à la hauteur du visage, le pied gauche maintenu à plat, les épaules tombant naturellement, le genou droit perpendiculaire au cou-de-pied. Dans cette position, comme dans les précédentes, le buste doit être de trois quarts, mais légèrement penché en avant, sans pour cela que la hanche gauche se lève.

Cette position se nomme le *développement*.

### *Observations sur la garde.*

La manière indiquée pour passer de la première à la deuxième position — qui est la garde — assouplit les épaules et donne de la grâce. Cependant, lorsqu'on met en garde un débutant, ces mouvements, un peu compliqués, pourraient l'embrouiller et l'empêcher de prendre la position avec aisance; dans ce cas, il est préférable de procéder ainsi : dans la première position, laisser tomber le bras droit naturellement le long du corps (comme le bras gauche) au lieu de le lever, la pointe du fleuret en avant et baissée ; porter le pied droit en avant de deux semelles, lever la main gauche à la hauteur du sommet de la tête, le bras arrondi ; lever la main droite à peu près à la hauteur de la poitrine, le coude plié, l'avant-bras à peu près horizontal, la pointe du fleuret à la hauteur des yeux ; plier égale-



TROISIEME POSITION
( Le developpement )

ment sur les deux jambes, sans changer la position du buste, jusqu'à ce que le genou droit soit perpendiculaire au cou-de-pied. De cette façon, on peut plus facilement obtenir que l'élève ne se contracte pas. Lorsqu'il est plus expérimenté, on peut le faire passer par les autres mouvements.

Il ne faut pas négliger de placer le bras gauche dans la position indiquée plus haut, car il n'est pas placé là uniquement pour la grâce : il est surtout destiné à servir de contrepoids au bras droit, pour aider et accélérer le développement en s'abaissant, et le relèvement en s'élevant.

L'utilité de plier sur les jarrets est indiscutable : sans cette condition il n'y a pas de vitesse.

La hauteur de la pointe doit varier suivant la taille de l'adversaire ; elle doit, autant que possible, être maintenue dans la direction de ses yeux — un peu plus à droite ou un peu plus à gauche, selon l'engagement ou l'opposition.

Nous ne partageons pas l'opinion émise par Grisier que « dans les lignes hautes il faut avoir la main un peu plus haut que celle de l'adversaire, et dans les lignes basses la placer un peu plus bas, afin de maîtriser la pointe ennemie ». En effet, une élévation exagérée de la main rend l'exécution des parades, des attaques et des feintes plus difficile et expose les lignes basses. Un abaissement exagéré produit les mêmes inconvénients et expose les lignes hautes.

Nous réprouvons absolument aussi l'opinion émise par plusieurs auteurs que, dans la garde, le corps doit être « bien effacé, « pour présenter le moins de surface possible, de manière que « les parades, en s'écartant moins, deviennent plus rapides », et le genou gauche « perpendiculaire à la pointe du pied ».

Si le corps est très effacé, la position est anormale : il en

résulte une fatigue excessive et une gêne intolérable; l'équilibre est extrêmement difficile à conserver; par cette raison, les parades deviennent, au contraire, moins précises et plus larges et les ripostes moins vites. Le développement devient aussi moins rapide, cette position ne permettant pas de se servir des reins, qui sont un puissant auxiliaire à utiliser.

Si le genou gauche est perpendiculaire à la pointe du pied, les muscles de la jambe sont dans une position anormale et ne peuvent pas agir naturellement. L'effacement du corps et la position arquée de la jambe gauche se tiennent et s'accordent pour nuire à la défense ou à l'attaque. D'ailleurs, aucun de ceux qui enseignent ces principes ne les mettent en pratique eux-mêmes : dès que le combat est engagé, dans un assaut, ou qu'ils veulent exécuter un mouvement, ils prennent instinctivement une position plus naturelle; pourquoi ne pas commencer par là ?

Au siècle dernier, on tenait le haut du corps très en arrière dans la garde, pour trois raisons : 1° on tirait sans masque, ce qui rendait important d'exposer le moins possible le visage, en le mettant hors portée : 2° les coups ne comptaient qu'au-dessus de la ceinture : ceux que l'on compte aujourd'hui dans le bas n'étaient pas admis ; 3° à cause sans doute du défaut de masque, on exécutait les coups avec moins de vitesse et la riposte du *tac-au-tac* n'était pas connue.

On conserva longtemps encore cette position défectueuse par routine, lors même que les raisons qui l'excusaient n'existaient plus.

Si l'on porte le corps en arrière dans la garde, on charge trop la jambe gauche ; cette position ralentit la riposte et le developpement dans l'attaque, de tout le temps qu'il faut pour

replacer le corps également sur les jambes ; elle empêche d'attaquer de l'immobilité, sans préparation, et oblige le tireur à « sauter » ; en outre, cela rend la retraite difficile.

La contre-partie est également à éviter. Les tireurs d'un tempérament d'attaqueur ont souvent une tendance à porter le corps en avant, surtout au moment d'attaquer. Cette position — tout en plaçant la jambe gauche de façon à ce que son extension soit peut-être un peu plus efficace — charge la jambe droite, qui n'a plus son entière liberté d'action ; elle prévient l'adversaire que l'on veut attaquer : ce qui fait perdre, et au delà, le faible avantage qu'elle peut offrir ; elle expose la tête et le haut du corps, et rend la défense plus difficile.

Il faut conserver, avec le plus grand soin, le corps naturellement droit dans sa position de trois quarts, qui est la normale, et le poids du corps parfaitement réparti sur les deux jambes, la perpendiculaire du genou gauche en avant et légèrement en dedans de la pointe du pied. On évitera néanmoins que le genou ne rentre : il doit être en ligne avec la hanche et le talon gauche, ou, pour mieux dire, sur le même plan.

Cette position est la seule qui permette d'attaquer de l'immobilité absolue, sans prévenir l'adversaire de son intention par la moindre préparation ; elle est également favorable à l'attaque et à la défense, à la marche et à la retraite, à cause de son équilibre parfait.

### *Observations sur le développement.*

Quelque vite que soit le développement, il est indispensable que l'extension du bras droit précède le mouvement du corps, puisque c'est la main qui tient l'arme et que c'est avec elle que

l'on touche; mais il ne faut pas qu'il y ait de temps d'arrêt entre l'extension du bras et le développement du corps : ces deux mouvements doivent être liés avec harmonie, de façon à ne faire qu'un temps.

Il faut également avoir soin de ne pas laisser tomber le haut du corps en avant; la raison en est que ce défaut fait perdre l'équilibre en chargeant trop la jambe droite, et fait lever le pied gauche, qui est un point d'appui indispensable pendant le développement. Il en résulte que le relèvement est excessivement difficile, sinon impossible dans cette position.

Nous ne saurions être de l'avis de Gomard, qui engage le maître à « exiger que l'élève fasse résonner la sandale dans le développement, pour le forcer à faire tomber le pied à plat et d'aplomb sur le sol ». Nous conseillons, au contraire, de faire le moins de bruit possible dans le développement, car il faut lever le pied pour faire résonner la sandale, et ce mouvement ralentit le développement. Le pied doit donc, comme nous l'avons dit plus haut, raser le sol.

Il n'est pas non plus indispensable de faire tomber le pied à plat; il est préférable que le talon touche le sol le premier, quoique d'une façon presque imperceptible.

## DE LA MANIÈRE DE SE RELEVER

### OU DE SE REPLACER EN GARDE

Replier le bras droit, relever la main gauche, replacer le pied droit à deux semelles environ de distance du talon gauche en repliant le jarret gauche et en répartissant le poids du corps sur les deux jambes.

C'est le jarret droit qui est le principal auxiliaire du relèvement; cependant la pression des reins et de la hanche gauche, qui a donné de la force, de l'aplomb et de la vitesse au développement, avec l'aide du jarret gauche, doit pouvoir également en donner, pour se relever, avec l'aide du jarret droit.

On peut aussi se relever en avant, ainsi : rapprocher le pied gauche à environ deux semelles du talon droit en pliant le jarret gauche, relever la main gauche et plier le bras droit, en observant les principes de la garde.

Mais cette façon de se relever du pied gauche ne peut être employée que si l'adversaire a reculé sur l'attaque.

Lorsqu'on pressent un grand danger et que l'on veut se mettre immédiatement hors portée, renvoyer, d'un vigoureux coup de jarret droit et de reins, tout le poids du corps sur la jambe gauche, porter le talon droit contre le gauche, placer le pied gauche à deux semelles environ du talon droit, relever la main gauche, replier le bras droit, en observant les principes de la garde.

## DE LA MANIÈRE DE SE REPLACER

### DANS LA PREMIÈRE POSITION

Jadis on appelait ces mouvements *passes*; aujourd'hui on les dénomme communément *se rassembler* ou *rassemblements*.

Il y en a deux : en avant et en arrière.

Pour se rassembler en avant : — prendre la première position en portant le talon gauche contre le droit et en tendant les jarrets.

Pour se rassembler en arrière : — prendre la première position en portant le talon droit contre le gauche et en tendant les jarrets.

---

## MARCHER

Étant en garde, porter le pied droit en avant, de quelques pouces, remplacer cette distance en avançant le pied gauche d'autant, sans rien changer à la position de la garde.

Comme, en marchant, on va au-devant du danger, il va de soi qu'il est prudent de faire les pas petits.

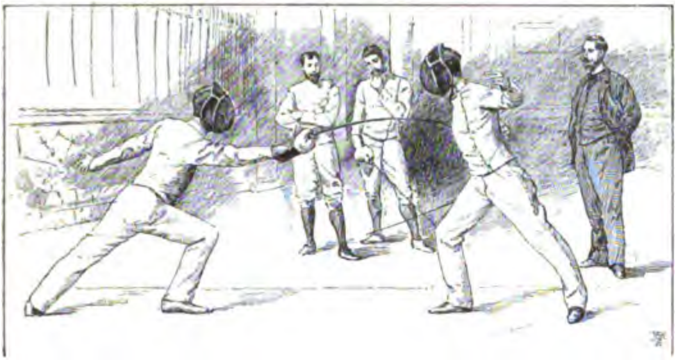
---

## ROMPRE

Étant en garde, porter le pied gauche en arrière de quelques pouces, remplacer cette distance en reculant le pied droit d'autant, sans rien changer à la position de la garde.

Lorsqu'on est serré de trop près et que l'on sent que rompre d'un pas, comme nous venons de l'indiquer, ne serait pas suffisant, il faut porter le pied droit contre, ou, au besoin, derrière le pied gauche, et replacer le pied gauche en arrière dans la position de la garde. Ce mouvement, fait avec vitesse, par un élan imprimé à tout le corps par le jarret droit, ressemble à un saut.





# DEUXIÈME PARTIE

## DES LIGNES

Le mot *ligne*, en escrime, est une expression, impropre que l'on emploie faute de mieux. Il sert à dénommer l'espace compris entre le côté droit ou le côté gauche de l'épée — la pointe étant dirigée en haut ou en bas — et la limite du corps.

Il y a quatre lignes reconnues en escrime : deux hautes et deux basses, l'épée pouvant être placée la pointe dirigée en haut ou en bas.

Ces quatres lignes sont :

*Le dedans* et *le dessus*, pour les lignes hautes ;

*Le dessous* et *le dehors*, pour les lignes basses.

La *ligne du dedans* est à gauche de la lame du tireur, la pointe étant dirigée en haut.

La *ligne du dessus* est à droite de la lame du tireur, la pointe étant dirigée en haut.

La *ligne du dessous* est à gauche de la lame du tireur, la pointe étant dirigée en bas.

La *ligne du dehors* est à droite de la lame du tireur, la pointe étant également dirigée en bas.

La *ligne* ne s'établit pas par « l'adjonction réciproque des fers », mais par leur position respective, qu'il y ait engagement ou non.

Les lignes hautes ne peuvent être parfaitement déterminées que si les pointes sont dirigées en haut, et les lignes basses que si les pointes sont dirigées en bas.

Une ligne est fermée lorsque la pointe adverse ne peut pas atteindre le buste dans cette ligne.

On ne peut être également couvert dans toutes les lignes ; par exemple, lorsque la ligne du dedans est fermée, la ligne du dessus est ouverte, et réciproquement.

---

## DE L'ENGAGEMENT

L'*engagement* est la jonction des épées.

L'engagement peut avoir lieu dans chaque *ligne* et prend le nom de la *parade*, suivant la position de la main et la ligne qu'il occupe.

Les principaux engagements sont ceux dans les lignes du *dedans* et du *dessus*. Les autres s'emploient rarement, surtout dans la ligne du dessous.

---

## DES PARADES SIMPLES

La *parade* est l'action de se garantir d'un coup porté, en détournant avec son arme le fer de l'adversaire de la direction du corps.

Les parades simples sont celles qui vont directement au-devant de l'attaque dans la ligne où elle se produit.

On a admis huit parades simples, soit deux pour chaque ligne.

Leurs noms numériques sont :

*Prime*, *seconde*, *tierce*, *quarte*, *quinte*, *sixte*, *septime*, *octave*.

Les parades simples de lignes hautes sont :

*Tierce*, *quarte*, *quinte*, *sixte*.

Les parades simples de lignes basses sont :

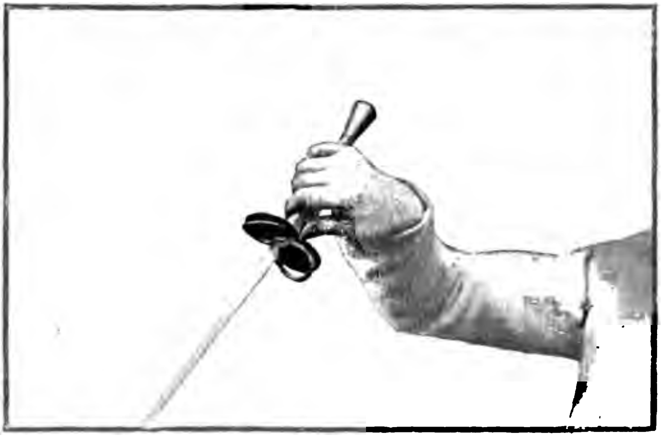
*Prime*, *seconde*, *septime*, *octave*.

Les parades simples de lignes hautes sont transversales, et les parades simples de lignes basses sont demi-circulaires, lorsqu'elles partent d'un engagement en ligne haute, et réciproquement.

*Parade de prime.*

Placer la main vis-à-vis l'épaule gauche, les ongles tournés vers la terre, le bras plié, le coude baissé, la pointe en bas et légèrement en dehors de la ligne.

On a donné le premier nom numérique à cette parade, parce



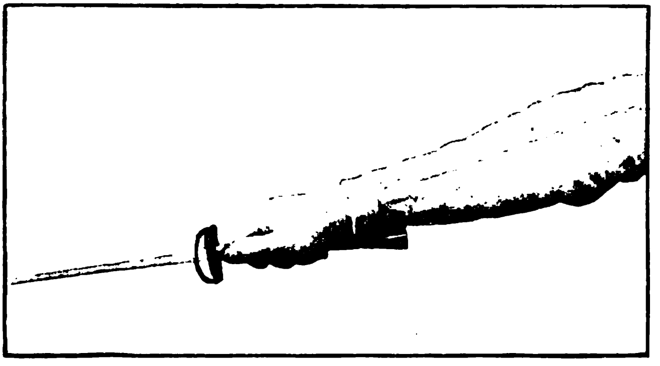
qu'elle occupe la position que l'on prend en tirant l'épée du fourreau.

On a nommé les autres parades en partant de ce principe.

*Parade de seconde.*

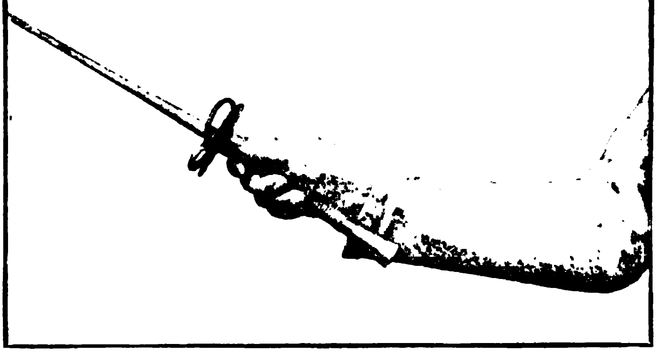
Placer la main à droite un peu plus haut que la hanche et les ongles en dessous, le bras allongé sans raideur, la pointe un

peu plus basse que la main et un peu en dehors de la ligne, la lame presque horizontale, le coude baissé.



*Parade de tierce.*

Placer la main à droite, les ongles inclinés en dessous, le coude près du corps, la pointe à droite, à la hauteur des yeux et légèrement en dehors de la ligne.



*Parade de quarte.*

Placer la main à gauche, le pouce en dessus, le coude près



du corps, la pointe à gauche, à la hauteur des yeux et légèrement en dehors de la ligne.

*Parade de quinte.*





PARADE DE SECONDE

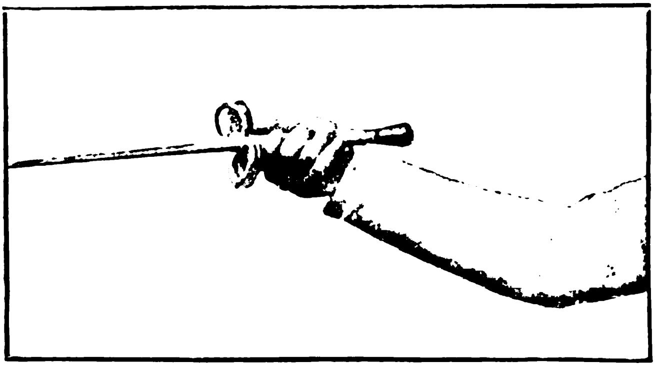
Placer la main à gauche, à la hauteur de la ceinture, les ongles en dessous, la pointe en dehors de la ligne.

*Parade de sixte.*



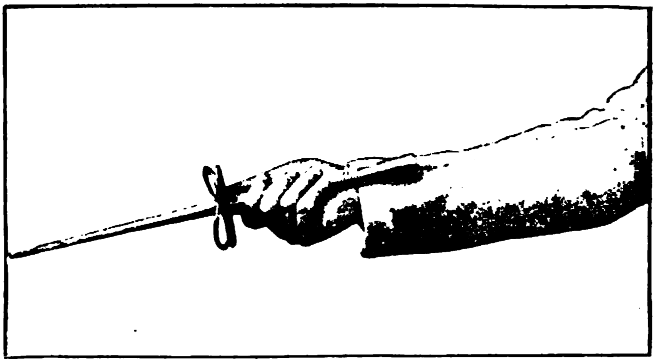
Placer la main à droite, les ongles en dessus, la pointe à la hauteur des yeux et un peu en dehors de la ligne.

*Parade de septime.*



Placer la main à droite, à la hauteur de l'épaule et les ongles en dessus, la partie supérieure du poignet bombée, le bras demi-tendu, la pointe à gauche à la hauteur du sein ou de de l'épaule.

*Parade d'octave.*



Placer la main à droite, un peu plus haut que la hanche, les ongles en dessus, le bras allongé sans raideur, la pointe un peu plus basse que la main et un peu en dehors de la ligne, la lame presque horizontale.

Nous devons, pour plus de clarté, expliquer comment se forment les parades simples partant de tel ou tel engagement.

L'engagement de quarte étant le plus naturel, nous commencerons par lui comme point de départ.



PARADE DE TIERCE

*De l'engagement de quarte.*

Pour parer *prime :*

Faire décrire à la pointe un demi-cercle, en passant par la droite, en tournant la main en pronation et en la levant à la hauteur de l'épaule gauche; prendre la position de prime.

Pour parer *seconde :*

Baisser la pointe en lui faisant décrire un demi-cercle de gauche à droite, en prenant la position de seconde.

Pour parer *tierce :*

Porter la main à la pointe à droite en prenant la position de tierce.

Pour parer *quinte :*

Si l'on est pas couvert dans la ligne de l'engagement, prendre la position de quinte.

Pour parer *sixte :*

Porter la main et la pointe à droite en prenant la position de sixte.

Pour parer *septime :*

Porter la pointe à droite pour lui faire décrire un demi-cercle de droite à gauche, en même temps porter la main à droite à la hauteur de l'épaule, le bras demi-tendu, et prendre la position de septime.

La parade de septime, partant de cet engagement, équivaut à tierce et septime.

Pour parer *octave :*

Baisser la pointe en lui faisant décrire un demi-cercle de gauche à droite, en prenant la position d'octave.

### *De l'engagement de tierce.*

Pour parer *prime :*

Baisser la pointe en lui faisant décrire un demi-cercle de droite à gauche en prenant la position de prime.

Pour parer *seconde :*

Prendre la position de seconde en faisant décrire à la pointe un demi-cercle de haut en bas, en la faisant passer par la gauche.

Pour parer *quarte :*

Porter la main et la pointe à gauche en prenant la position de quarte.

Pour parer *quinte :*

Porter la main et la pointe à gauche en prenant la position de quinte.

Pour parer *sixte :*

Si l'on n'est pas couvert dans la ligne de l'engagement, prendre la position de sixte.

Pour parer *septime :*

Prendre la position de septime en faisant décrire à la pointe un demi-cercle de droite à gauche en passant sous la lame ou le poignet de l'adversaire.

Pour parer *octave :*

Prendre la position d'octave en faisant décrire à la pointe un demi-cercle de haut en bas en la faisant passer par la gauche.

### *De l'engagement de seconde.*

Pour parer *prime :*

Porter la main et la pointe à gauche en prenant la position de prime.



PARADE DE QUARTE

Pour parer *tierce :*

Prendre la position de tierce, en faisant décrire à la pointe, en la relevant, un demi-cercle en passant par la gauche.

Pour parer *quarte :*

Prendre la position de quarte, en faisant décrire un demi-cercle à la pointe en la relevant de droite à gauche.

Pour parer *quinte :*

Prendre la position de quinte, en faisant décrire un demi-cercle à la pointe en la relevant de droite à gauche.

Pour parer *sixte :*

Prendre la position de sixte en faisant décrire à la pointe, en la relevant, un demi-cercle en passant par la gauche.

Pour parer *septime :*

Prendre la position de septime.

La parade d'octave, garantissant la même ligne que seconde, n'a pas lieu de se faire, partant de cet engagement.

### *De l'engagement de septime.*

La parade de prime, garantissant la même ligne que septime, n'a pas lieu de se faire, partant de cet engagement.

Pour parer *seconde :*

Prendre la position de seconde.

La position de septime, telle que nous l'avons indiquée, interceptant la ligne du dessus, il n'y a pas à parer tierce de cet engagement.

La ligne du dedans se trouve également interceptée, mais cependant, la poitrine se trouvant à découvert sous la lame, on peut, si l'attaque de l'adversaire y est dirigée haut, parer quarte sans faire décrire de demi-cercle à la pointe ; ainsi : relever la

pointe et baisser un peu la main en la portant à gauche, prendre la position de quarte.

La parade de quinte peut s'exécuter de la même manière.

La parade de sixte ne peut s'employer, partant de cet engagement, pour les mêmes raisons que la parade de tierce.

Pour parer *octave :*

Prendre la position d'octave.

Puisqu'il n'y a que quatre lignes et qu'une parade suffit pour chaque ligne, nous pensons, après Bertrand, que l'on peut supprimer, sans inconvénient, quatre parades dans la pratique, sans néanmoins négliger de les démontrer, car il est bon de les connaître.

Les quatre parades dont nous ne conseillons pas l'emploi sont :

1° La parade de *prime*, qui est difficile et dangereuse. Difficile par sa position; dangereuse parce qu'elle est large, ce qui la rend lente, et parce qu'elle est très facilement trompée et qu'une fois trompée toute autre parade est incommode et longue à exécuter de la position de prime.

La parade de *septime*, qui garantit la même ligne, est préférable, parce qu'elle est plus vite, étant moins large, et qu'une fois trompée les autres parades s'exécutent plus aisément, la main étant plus en ligne et les ongles en dessus.

Il n'y a absolument que trois cas où la parade de prime puisse, à la rigueur, être employée, et ce afin de garantir une ligne pour laquelle elle n'était pas destinée : la ligne du dessus; elle se nomme alors *prime d'opposition* et n'est plus une parade demi-circulaire. Sur le coup droit, dans la ligne du dessus, en forçant la ligne; sur la riposte d'opposition, après la parade de



PARADE DE SEPTIME

tierce; sur septime enveloppée, elle s'exécute en cédant de la pointe, en la baissant et en prenant la position indiquée à « parade de prime ». La parade de septime peut également se parer d'opposition dans les mêmes circonstances, et elle est encore préférable à la parade de prime d'opposition, sur les ripostes susnommées. Elle s'exécute en cédant de la pointe et en prenant la position indiquée à « parade de septime », sauf qu'il faut élever la main un peu plus qu'à l'ordinaire.

2° La parade de *quinte*, parce que dans cette parade la pointe est trop en dehors de la ligne et la main tournée les ongles en dessous, ce qui fait écraser le fer et rend la riposte plus difficile à détacher.

La parade de quarte garantit la même ligne sans avoir les mêmes inconvénients.

3° La parade de *sixte*, parce que, dans cette parade, la main étant tournée les ongles en dessus, on n'a que le bout des doigts pour soutenir le choc de la parade, le fer adverse devant être écarté à droite.

La parade de tierce garantit la même ligne et elle a par sa position seule beaucoup plus de force et d'autorité, puisque le pouce soutient le choc de la parade.

Beaucoup de personnes se servent de la parade de sixte, la croyant plus vite à exécuter; c'est une erreur : le tourné de la main les ongles en dessous se faisant pendant l'action de la parade n'en diminue nullement la vitesse; de plus, pour écarter le fer adverse, on est obligé de lever beaucoup plus la pointe pour *sixte* que pour *tierce*, et souvent même, dans la pratique, on lève la main en la rapprochant du corps, ce qui doit ralentir la riposte. Mais il ne faut pas croire non plus qu'il faille, pour parer tierce, tourner complètement la main les ongles en

dessous : cela rendrait la position gênante ; il faut au contraire l'incliner un peu seulement les ongles en dessous.

4° La parade d'*octave*, parce que, dans cette parade, la main étant tournée les ongles en dessus, on n'a que le bout des doigts pour soutenir le choc de la parade; en conséquence la force manque pour fermer la ligne, cette position demandant précisément beaucoup de fermeté.

La parade de seconde garantit la même ligne et, par cela même qu'elle s'exécute la main tournée les ongles en dessous, évite les inconvénients de la parade d'octave.

Gomard lui-même reconnaît que les quatre parades que nous ne préconisons pas sont les moins avantageuses.

---

## DU CHANGEMENT D'ENGAGEMENT

### ET DU DOUBLE-ENGAGEMENT

Le *changement d'engagement* d'une ligne haute à la ligne haute opposée s'exécute en passant la pointe sous la lame adverse.

Il peut aussi s'exécuter en passant par-dessus la pointe, mais il est plus facile à dérober ainsi et n'est, du reste, presque jamais employé.

Le *changement d'engagement* d'une ligne basse à la ligne

basse opposée s'exécute en passant la pointe par-dessus la lame adverse.

Dans l'école française, les changements d'engagement s'exécutent presque exclusivement dans les lignes hautes, les engagements étant, comme nous l'avons dit, très peu employés en ligne basse.

Deux adversaires ne peuvent pas être également couverts dans la ligne où est l'engagement : l'un des deux y est forcément découvert, ce qui est souvent désavantageux ; de là l'utilité du changement d'engagement, qui permet de prendre, sans force, l'opposition dans la ligne opposée.

Quelquefois aussi le changement d'engagement sert à contrarier les combinaisons de l'adversaire.

On appelle *double-engagement* deux changements d'engagement successifs. Il ne s'exécute que dans les lignes hautes et plus ordinairement de quarte en quarte. Dans le double-engagement, on prend l'opposition au second; exemple : Étant engagé en quarte, changer l'engagement de quarte en tierce en ne touchant que légèrement le fer adverse, et revenir immédiatement en quarte en prenant l'opposition. Pour être bien exécuté, ce mouvement demande beaucoup de légèreté et de rapidité de doigts; il est, par cela même, un excellent exercice tout en étant très pratique, puisqu'il permet de reprendre l'opposition dans la même ligne et qu'il est difficile à dérober.

En marchant, les changements d'engagement et surtout les doubles-engagements — par la raison qu'ils sont plus difficiles à dérober — sont très utiles, car il serait souvent imprudent de se rapprocher de l'adversaire sans *s'emparer du fer*, c'est-à-dire sans se couvrir.

En rompant, puisqu'on fuit le danger, les changements d'engagement ne sont pas utiles.

Les changements d'engagement aident aussi à tromper les parades. Mais nous reviendrons sur ce point important en temps utile.

---

## DES ATTAQUES SIMPLES

Les *attaques simples* sont celles qui ne sont précédées d'aucune feinte.

Il n'y a d'attaques simples que les *coups droits*, les *dégagements*, les *coupés* et les *contre-dégagements*.

### *Le coup droit.*

Le *coup droit* est l'action de diriger la pointe au corps, sans changer de ligne, en allongeant le bras et en se développant. Mais pour le coup droit — comme d'ailleurs pour toutes les attaques — il faut absolument que l'extension du bras précède tout mouvement du corps ou du pied, quelque vite que soit faite l'attaque.

Le coup droit peut se faire dans toutes les lignes, la main en supination ou, sans que les règles s'y opposent, en pronation. A part quelques rares exceptions, il est préférable que la main soit tournée les ongles en dessus *chaque fois que l'on dirige*

*la pointe au corps*, la pronation étant susceptible de faire dévier la pointe de sa direction et rendant le doigté plus difficile.

Le coup droit peut s'exécuter en quittant le fer ou sans le quitter; toutefois il faut éviter d'y prendre un point d'appui, car, ce point d'appui venant à manquer, on passerait à côté du corps de l'adversaire sans le toucher.

Si l'adversaire tient sa pointe trop basse, étant engagé en ligne haute, le coup droit peut se faire en s'emparant, avec le fort de la lame, du faible de la lame adverse pour l'écarter d'une opposition accentuée; mais pour que ce coup réussisse, il faut une grande élévation de main et beaucoup de vitesse.

### *Le dégagement.*

Le *dégagement* est l'action de quitter la ligne où l'on se trouve pour tirer dans une autre.

Il peut s'exécuter de ligne haute à ligne haute, de ligne basse à ligne basse, de lignes hautes à lignes basses et de lignes basses à lignes hautes.

Pour *dégager* d'une ligne haute à l'autre : faire passer la pointe dans la ligne opposée, par un mouvement de bascule du pouce et de l'index, en allongeant le bras avec opposition du côté du fer adverse et en tournant la main les ongles en dessus sans pencher le corps et se développer.

C'est une grave erreur de croire qu'il faille, pour dégager, faire passer la pointe « le plus près possible de la lame adverse » ; car ainsi on est obligé de dégager de la pointe d'abord et d'allonger le bras ensuite, ce qui fait deux temps. Il faut, au contraire, faire passer la pointe le plus avant possible

sous le bras de l'adversaire, en allongeant le bras, pour n'en faire qu'un seul temps.

Pour dégager d'une ligne basse à l'autre : passer-la pointe par-dessus le poignet de l'adversaire en allongeant le bras, la main les ongles en dessus, et se développer.

Pour dégager d'une ligne haute à une ligne basse : baisser la pointe en tendant le bras dans la ligne où l'on veut tirer, et se développer, *vice versa*, pour dégager d'une ligne basse à une ligne haute.

Dans la pratique, on se sert, en général, des dégagements de ligne haute à ligne haute, quelquefois de ceux de lignes hautes à lignes basses, et autant dire jamais des autres, excepté comme feinte, ou précédés de feintes.

### *Le coupé.*

Le *coupé* pourrait être considéré comme un dégagement : la différence est qu'il s'exécute en faisant passer la pointe par-dessus celle de l'adversaire et le dégagement en la faisant passer par-dessous le poignet.

Dans l'école française on ne l'emploie que dans les lignes hautes.

Pour *couper*, lever la pointe par une pression du pouce et de l'index en desserrant les trois autres doigts et en pliant un peu le bras, la rabaisser dans la ligne opposée par une pression de tous les doigts en tournant la main les ongles en dessus et en tendant le bras, et ensuite se développer.

### *Le contre-dégagement.*

Le *contre-dégagement* ne peut s'exécuter que si l'adversaire fait un changement d'engagement, ou un double-engagement, qu'il sert à dérober ou à tromper; s'il est précédé d'une feinte ou d'une attaque à l'épée, il sert alors à tromper une parade.

Comme nous l'avons indiqué plus haut, le dégagement est l'action de tirer d'une ligne dans une autre; le contre-dégagement, lui, est l'action de revenir dans la même ligne pour y tirer, en faisant décrire à la pointe un mouvement semblable au dégagement, mais en sens inverse; il ne faut donc pas confondre ces deux mouvements.

De l'engagement de *quarte* pour dérober le changement d'engagement de quarte en tierce par un contre-dégagement : sitôt que l'adversaire quitte l'engagement, baisser la pointe en allongeant le bras, la relever dans la ligne du dedans, la main tournée les ongles en dessus, l'opposition du côté où est le fer adverse et se développer. *Vice versa* pour dérober le changement d'engagement de tierce en quarte.

Sur un double-engagement le contre-dégagement se fait sur le deuxième changement : de l'engagement de quarte, l'adversaire faisant un double-engagement, supporter le premier qui est en tierce, sans bouger, et contre-dégager dessus sur le second changement, qui est celui de tierce en quarte. *Vice versa* pour dérober le double-engagement de l'engagement de tierce.

Le contre-dégagement, pour dérober un changement d'engagement d'une ligne basse à l'autre, s'exécute en passant la pointe par-dessus le poignet pour revenir dans la ligne de l'engagement primitif.

*Observations.* — On peut quelquefois abréger le contre-dégagement en le terminant en ligne basse, partant d'un engagement en ligne haute; ou en ligne haute, partant d'un engagement en ligne basse. Ainsi de l'engagement de quarte, pour dérober le changement d'engagement de quarte en tierce, on peut, aussitôt que l'adversaire quitte l'engagement, contre-dégager en baissant la pointe dans la ligne du dehors, au lieu de le terminer en relevant la pointe dans la ligne du dedans. De même de l'engagement de tierce, pour dérober le changement d'engagement, on peut contre-dégager dans la ligne du dessous au lieu de relever la pointe dans la ligne du dessus.

*Vice versa* pour les contre-dégagements de lignes basses.

Quoique ce mouvement ainsi fait se termine dans une ligne autre que celle de l'engagement, il n'en est pas moins un contre-dégagement, et ne doit pas davantage être confondu avec le dégagement, puisqu'il s'exécute en sens contraire.

---

## DES PARADES SIMPLES

### POUR SE GARANTIR DES ATTAQUES SIMPLES

Pour se garantir du *coup droit* par une parade simple, s'il est porté sans quitter le fer, parer en prenant l'opposition dans la ligne où l'on est; s'il est porté en quittant le fer, parer d'un léger coup sec en se couvrant dans la même ligne.

Si, étant engagé en ligne haute, on commet la faute de tenir

la pointe trop basse et que l'adversaire en profite pour faire le coup droit en forçant la ligne, on peut s'en garantir dans les deux lignes en relevant la pointe de façon à reprendre l'avantage du fort sur le faible et en prenant l'opposition. En tierce, on peut aussi s'en garantir en parant prime ou septime d'opposition en cédant de la pointe avec souplesse; en quarte, en parant septime.

Pour se garantir d'un *dégagement*, par une parade simple, dans la ligne du dedans, parer quarte ou septime; dans la ligne du dessus, parer tierce; dans la ligne du dehors, s'il a pour point de départ l'engagement de tierce, parer seconde ou septime; s'il a pour point de départ l'engagement de septime, parer seconde; dans la ligne du dessous, s'il a pour point de départ l'engagement de quarte, parer septime ou seconde; s'il a pour point de départ l'engagement de seconde, parer septime.

Pour se garantir d'un *coupé*, par une parade simple, de la ligne du dessus à celle du dedans, parer quarte ou septime; de la ligne du dedans à celle du dessus, parer tierce.

Pour se garantir du *contre-dégagement*, par une parade simple, dans la ligne du dedans, après avoir changé d'engagement, parer quarte ou septime ; dans la ligne du dessus, après avoir changé d'engagement, parer tierce; dans la ligne du dessous, après avoir changé d'engagement, parer septime; dans la ligne du dehors, après avoir changé d'engagement, parer seconde.

## DU DOIGTÉ

Le *doigté* est la faculté de conduire sa pointe par l'action seule des doigts.

Le doigté est une qualité indispensable pour bien *tromper le fer* et pour bien parer.

Le pouce et l'index sont les principaux auxiliaires pour le doigté; ils servent en quelque sorte de pivot. C'est pourquoi il est indispensable que l'index contourne la poignée, c'est-à-dire que la partie inférieure de la poignée repose sur la deuxième phalange, que le côté gauche et le côté droit soient maintenus par la première et la troisième phalange, sans raideur, et que le pouce soit à plat sur le dessus. C'est avec ces deux doigts qu'on fait agir la pointe et qu'on la dirige; les trois derniers doigts ne servent qu'à aider les deux premiers, pour maintenir la pointe dans les feintes ou les achever, pour soutenir un choc, pour exécuter les attaques à l'épée et pour fermer la ligne, sans s'en écarter, dans les parades et dans les changements d'engagement. Ils ne doivent agir que par pression et se desserrer immédiatement le mouvement terminé : autant de mouvements, autant de pressions de doigts.

Il ne faut jamais que ces trois doigts s'écartent de la poignée : ils doivent toujours la sentir, qu'ils soient serrés ou non; mais la poignée peut et doit même, dans bien des cas, s'écarter un peu de la paume de la main pour y être ramenée par une pression de tous les doigts; sans cela il ne serait guère possible de faire décrire à la pointe un mouvement circulaire ou demi-

circulaire sans être obligé d'avoir recours à l'action du poignet ou du bras.

Le doigté est une qualité rare et difficile à acquérir : on ne saurait donc trop insister sur ce point dès les premières leçons; car, lorsqu'on a contracté le défaut d'agir par la raideur du bras et la contraction des muscles, il est très difficile, sinon impossible, de s'en corriger, à moins d'une très grande persévérance au travail.

---

## DES ATTAQUES A L'ÉPÉE

On nomme attaques à l'épée : les *pressions*, les *battements*, les *froissés* et les *liements*.

### *La pression.*

La *pression* est l'action de presser avec sa lame sur celle de l'adversaire pour la déplacer.

Elle a pour but, soit de faire attaquer l'adversaire, soit de se faire un *jour* dans la ligne pour tirer droit, soit, suivie d'une attaque au corps, d'aider à tromper une parade.

### *Le battement.*

Le *battement* est l'action de frapper d'un coup sec la lame adverse pour la déplacer.

Il a pour but, soit d'ébranler l'adversaire, et par cela même de lui rendre la parade plus difficile; soit, suivi d'une attaque au corps, d'aider à tromper une parade; soit de se faire un jour dans la ligne pour tirer droit.

En faisant un battement, il faut éviter de prendre de l'élan, c'est-à-dire d'écarter beaucoup son fer avant de frapper celui de l'adversaire pour avoir plus de force, parce que ça le rendrait très facile à dérober, et alors, le point d'appui manquant à la force, la pointe se trouverait entraînée hors de la ligne et la parade deviendrait presque impossible à former à temps.

Le battement doit être fait d'une pression nerveuse de tous les doigts.

## *Le froissé.*

Le *froissé* s'exécute dans les lignes hautes, et de préférence en tierce, lorsque l'adversaire tient sa pointe un peu trop basse, surtout s'il a le bras tendu.

Le froissé a pour but d'ébranler fortement l'adversaire, ou d'éloigner son fer de la ligne pour attaquer au corps; souvent le froissé désarme.

Étant engagé en *tierce*, pour exécuter le froissé, s'emparer, avec le fort de la lame, du faible de la lame adverse, tendre le bras en rabaissant la pointe jusqu'à la garde, d'une vigoureuse pression des doigts, de façon à produire un froissement sur la lame adverse du faible au fort.

Il faut avoir soin, en faisant ce mouvement, de ne pas s'écarter soi-même de la ligne.

Le froissé en tierce est le seul dont nous conseillions l'usage.

## *Le croisé.*

Le *croisé* est l'action d'entraîner le fer adverse d'une ligne haute dans une ligne basse.

Il ne peut s'exécuter que si l'adversaire tient sa pointe trop basse.

Le croisé a pour but de désarmer, ou, tout au moins, d'ébranler considérablement.

Le croisé s'exécute ainsi :

Étant engagé en *quarte*, s'emparer, avec le fort de la lame, du faible de la lame adverse et, d'un mouvement violent, entraîner le fer dans l'engagement de seconde, en relevant un peu plus la pointe à la finale que dans l'engagement de seconde ordinaire.

Étant engagé en *tierce*, s'emparer, avec le fort de la lame, du faible de la lame adverse et, d'un mouvement violent, entraîner le fer dans l'engagement de septime.

Le croisé de quarte en seconde est celui qui produit le plus d'effet.

## *Le liement.*

Le *liement* ressemble au croisé, sauf qu'il est moins violent et ne désarme pas; c'est l'action de ramener le fer d'une ligne haute dans une ligne basse, ou d'une ligne basse dans une ligne haute *pour y tirer*, ce qui fait que le *liement* est une attaque au corps en même temps qu'une attaque à l'épée.

Le liement s'exécute ainsi :

De l'engagement de *quarte*, s'emparer, avec le fort de la lame

du faible de la lame adverse, passer la pointe par-dessus le poignet en allongeant le bras et tirer dans la ligne du dehors, en prenant une opposition accentuée à droite, la main tournée les ongles en dessus. Ce liement est connu sous le nom de *flanconnade* ou *liement d'octave*.

De l'engagement de *septime*, passer la pointe par-dessus le poignet de l'adversaire en allongeant le bras, et tirer dans la ligne du dessus, les ongles en dessus avec opposition à droite.

Le liement de tierce à la ligne du dessous, ainsi que celui de seconde à la ligne du dedans, ne s'emploie pas, parce qu'il prête au coup double.

Les *attaques à l'épée* peuvent se faire en changeant d'engagement; par exemple : Étant engagé en quarte, quitter cet engagement, prendre celui de tierce en faisant une pression, un battement, etc. *Vice versa* de l'engagement de tierce.

Le *froissé* se fait quelquefois précédé de changements d'engagement; ainsi :

Étant engagé en *tierce*, changer d'engagement de tierce en quarte, par un léger battement en relevant la pointe, pour la passer par-dessus celle de l'adversaire et froisser en tierce.

Étant engagé en *quarte*, faire un double engagement par un léger battement au deuxième en relevant la pointe, pour la passer par-dessus celle de l'adversaire et froisser en tierce.

On connaît généralement ces deux mouvements sous les noms de *changement d'engagement coupé froissé* et *double-engagement coupé froissé*.

## COMMENT

# DÉROBER LES ATTAQUES A L'ÉPÉE

### ET COMMENT PARER LES LIEMENTS

La *pression*, le *battement* et le *froissé* se dérobent par le dégagement dans la ligne haute opposée ou dans la ligne basse.

La pression et le battement pouvant se faire étant engagé en ligne basse, ils se dérobent par le dégagement dans la ligne basse opposée ou dans la ligne haute.

Le *croisé* de quarte en seconde se dérobe par le dégagement dessus.

Pour dérober le croisé de tierce en septime, céder complètement de la pointe et dégager dans la ligne du dehors.

Le *liement* étant une attaque au corps en même temps qu'une attaque à l'épée, il serait dangereux de le dérober : cela occasionnerait un coup double; mais on peut le parer à la finale.

Pour parer le liement de quarte à la ligne du dehors (flanconnade) par une parade simple : céder complétement de la pointe au début en portant la main légèrement à droite sans quitter le fer adverse, relever la pointe à la finale en prenant la position de quarte avec opposition, la main un plus basse que dans l'engagement de quarte ordinaire.

Pour parer le liement de septime à la ligne de dessus par

une parade simple : céder de la pointe au début sans quitter le fer adverse, relever la pointe à la finale et parer tierce la pointe un peu plus haute que dans l'engagement de tierce ordinaire, pour avoir plus d'autorité, ou parer septime d'opposition.

Les changements d'engagement par une attaque à l'épée se dérobent comme les changements d'engagement ordinaires : par le contre-dégagement.

*Observations.* — Le changement d'engagement par le liement peut se dérober par le contre-dégagement, car le contre-dégagement s'effectue pendant que l'épée adverse change de ligne et avant l'exécution du liement. On peut aussi attendre la finale pour parer le liement, comme nous l'avons indiqué plus haut.

Le ***dérobé*** sur le changement d'engagement coupé froissé se fait sur le froissé après avoir subi le changement d'engagement.

Le dérobé sur le double engagement coupé froissé se fait également sur le froissé après avoir subi le double engagement.

---

## DES FEINTES

Pour tromper une parade, à part quelques exceptions, on se sert d'attaques composées d'une ou de plusieurs feintes, selon la parade que l'on veut tromper, et du coup porté.

La *feinte* est une attaque simulée, sans développement et même sans mouvement de corps.

Jadis on se servait souvent de l'*appel* pour appuyer la feinte; mais ce mouvement a été reconnu inutile et même nuisible, parce qu'il fait porter le poids du corps sur la jambe gauche, ce qui ralentit le développement en faisant *sauter*, et que plus souvent il prévient l'adversaire et le met sur ses gardes, au lieu de le dérouter et l'ébranler. La feinte ne doit se faire que par l'action des doigts et l'extension du bras.

Quelques personnes croient encore que l'on doit *gagner* graduellement la main en faisant une attaque composée, c'est-à-dire avancer un peu la main à chaque feinte et tendre le bras pour la *finale*, qui est le *coup porté*; il est bien préférable, au contraire, de *gagner la main*, c'est-à-dire d'allonger le bras presque complètement à la première feinte, sans raideur, en ayant soin, bien entendu, de ne pas avancer le corps, ainsi que nous l'avons dit plus haut. En voici les raisons :

1° En allongeant le bras à la première feinte, on menace tellement l'adversaire, qu'on le force à former une parade en s'écartant instinctivement d'autant plus en dehors de la ligne qu'il se sent plus en danger.

2° Dans une attaque composée, la finale doit être plus vite que le commencement; donc, plus on approche du corps dès le début, moins on a de chemin à parcourir à la finale, par conséquent plus elle est vite.

Naturellement il faut avoir de la *retenue de corps* et la main complètement indépendante des mouvements du corps.

Il faut aussi avoir du doigté pour être maître de sa pointe et la faire passer avec netteté d'une ligne à l'autre. Pour cela, il est de la plus grande importance de ne pas lever la main outre

mesure dans l'exécution des feintes : elle ne doit pas dépasser la hauteur de l'épaule; sans cela il est excessivement difficile de faire passer la pointe sous la main adverse. C'est au moment du développement seulement que la main doit se relever pour être alors à la hauteur du visage.

Dans toutes les feintes, il est très important d'avoir les ongles en dessus, même pour les feintes en lignes basses.

Quelle que soit l'attaque composée, le développement doit avoir lieu avec la finale.

Pour toute attaque composée faite en marchant, il faut marcher en faisant la première feinte et se développer avec la finale.

Pour tromper les parades, autrement dit pour *tromper le fer*, il faut avoir jugé d'avance la ou les parades de l'adversaire, ou suivre son fer de l'œil et le tromper à force de finesse et de doigté à mesure qu'il exécute les parades; on appelle cela *tromper le fer à l'œil.*

Si l'on veut tromper une série de parades, il est bon de réunir ces deux manières de tromper le fer; ainsi : juger d'avance la première parade pour la tromper, et tromper les suivantes *à l'œil.* Pour réussir, il est absolument nécessaire de régler sa propre vitesse sur celle de l'adversaire.

Il y a malheureusement beaucoup de tireurs qui trompent le fer au hasard, c'est-à-dire qui font une attaque composée sans chercher à se rendre compte de la parade que cette attaque peut tromper et sans chercher à prévoir quelle sera la parade de l'adversaire. Si ça tombe juste, tant mieux; si ça tombe mal, tant pis; c'est ce genre d'attaque au hasard qui occasionne, en général, les *parades de contraction.*

## DES CONTRES

Un *contre* est une parade circulaire, c'est-à-dire une parade dans laquelle la pointe décrit un cercle en suivant le fer adverse, pour le ramener ensuite au point de départ en l'écartant de la direction du corps.

Les contres prennent le nom de l'engagement d'où ils partent.

Il y a autant de contres qu'il y a de parades simples.

Un contre ne peut être juste que si l'adversaire tire dans la ligne opposée à celle de l'engagement.

De l'engagement de *quarte* pour parer le *contre de quarte :* au moment où l'adversaire fait un dégagement dans la ligne du dessus ou un coupé, décrire un cercle de la pointe en la passant rapidement sous le fer ou la main de l'adversaire, de gauche à droite.

En faisant ce mouvement il faut avoir soin de ne pas bouger la main. On doit conduire la pointe du pouce et de l'index et faire une pression nerveuse de tous les doigts pour la finale, afin d'écarter d'un coup sec le fer adverse en fermant la ligne, qui est celle du dedans.

De l'engagement de *tierce* pour parer le *contre de tierce :* au moment où l'adversaire fait une dégagement dans la ligne du dedans ou un coupé, décrire un cercle de la pointe en la passant rapidement sous le fer adverse, de droite à gauche,

en observant les mêmes principes que pour le contre de quarte.

De l'engagement de *seconde* pour parer le *contre de seconde :* au moment où l'adversaire fait un dégagement dans la ligne du dessous, décrire un cercle de la pointe en la passant rapidement par-dessus la lame ou le poignet de l'adversaire, de droite à gauche, en observant les mêmes principes que pour le contre de quarte.

De l'engagement de *septime* pour parer le *contre de septime :* au moment où l'adversaire fait un dégagement dans la ligne du dehors, décrire un cercle de la pointe en la passant par-dessus la lame ou le poignet de l'adversaire, de gauche à droite, en observant les mêmes principes que pour les autres contres.

Les contres de *prime*, de *quinte*, de *sixte* et d'*octave* s'exécutent comme les contres de *septime*, de *quarte*, de *tierce* et de *seconde*.

Qu'il y ait engagement ou non, les contres s'exécutent de la même façon ; ainsi : Étant dans la ligne du dedans, c'est-à-dire ayant la pointe de l'épée dirigée en haut et la lame adverse à gauche de celle-ci, quoique les fers ne soient pas engagés et que l'opposition soit plus ou moins prononcée, le *contre* prend le nom de *quarte:* il s'exécute comme s'il partait de l'engagement de quarte et garantit des mêmes attaques, qui sont : le dégagement et le coupé dessus.

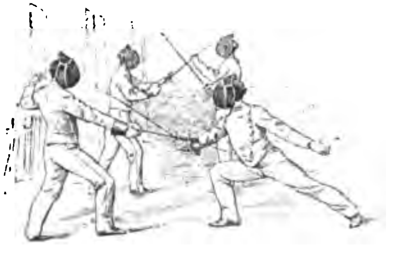
Ainsi de suite pour les autres contres.

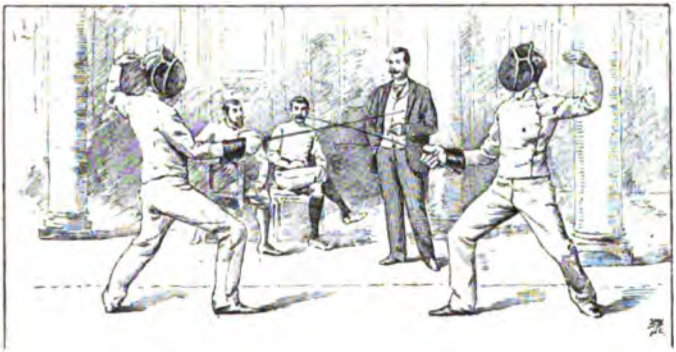
*Observations sur le contre de tierce.* — La parade de *septime*,

partant de l'engagement de tierce, remplace très avantageusement le contre de tierce. En voici les raisons :

1° Elle pare les mêmes attaques; de plus, elle garantit les lignes basses, chose que ne peut faire le contre de tierce, qui ne garantit que des coups portés haut dans la ligne du dedans.

2° Elle est plus vite à exécuter, puisque en la formant on rencontre le fer adverse beaucoup plus tôt, la pointe décrivant beaucoup moins qu'un cercle et le petit déplacement de main. nécessaire pour cette parade, s'effectuant pendant que la pointe parcourt son trajet.





# TROISIÈME PARTIE

## DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER LES PARADES SIMPLES

Étant engagé en *quarte* et l'adversaire étant découvert dans la ligne où est l'engagement, pour tromper la parade de *quarte :*

1° Feinte du coup droit, ou battement, ou pression, et dégager dessus ou dessous.

2° Feinte du coup droit, ou battement et couper.

Dans les autres lignes les moyens sont les mêmes pour tromper la parade qui correspond à l'engagement, sauf pour les engagements en lignes basses d'où on ne fait pas les coupés.

### *De l'engagement de quarte.*

Pour tromper la parade de *seconde :*

Dégager dans la ligne du dessus.

Pour tromper la parade de *tierce :*

1° Feinte de dégager dessus et dégager dedans; on nomme ce mouvement *une-deux*. On peut l'abréger en faisant : feinte de dégager dessous et dégager dedans, ou feinte de dégager dessus et de dégager dehors; dans ce cas, on l'appelle *une-deux dehors*.

2° Dégager dessous;

3° Changer d'engagement par une pression, un battement, ou un froissé et dégager dehors ou dedans.

Pour tromper la parade de *septime :*

1° Simuler un une-deux dedans et contre-dégager dehors, en faisant la première feinte dans la ligne du dessous et en marquant bien la deuxième dans la ligne du dedans;

2° Si l'adversaire est découvert dans la ligne de l'engagement, battement ou feinte du coup droit et contre-dégager dehors.

### *De l'engagement de tierce.*

Pour tromper la parade de *seconde :*

Une-deux dessus, en faisant la feinte de dégager dans la ligne du dehors.

Pour tromper la parade de *quarte :*

1° Une-deux dessus, le premier temps dedans ou dehors;

2° Une-deux dessous, c'est-à-dire feinte de dégager dedans et dégager dessous;

3° Changer d'engagement par une pression ou par un battement, et dégager dessus ou dessous.

Pour tromper la parade de *septime :*

1° Feinte de dégager dedans et contre-dégager dehors. On nomme ce mouvement un *double-dégagement* ou par abréviation un *doublé.*

2° Feinte de couper et contre-dégager;

3° Changer d'engagement par un battement et contre-dégager.

### *De l'engagement de seconde.*

Pour tromper la parade de *tierce :*

Une-deux par-dessus le poignet dans la ligne du dehors. en faisant la feinte de dégager dans la ligne du dessus.

Pour tromper la parade de *quarte :*

1° Dégager dessous.

2° Feinte de dégager dessus et contre-dégager dessus (doublé dessus).

Pour tromper la parade de *septime :*

Une-deux par-dessus le poignet. On peut faire le premier temps soit dessous, soit dessus.

### *De l'engagement de septime.*

Pour tromper la parade de *seconde :*

Une-deux par-dessus le poignet. On peut l'abréger en faisant le premier temps dehors et la finale dessus.

Pour tromper la parade de *quarte :*

Une-deux, qui se terminerait alors dans la ligne du dessus.

Les parades de *prime*, *quinte*, *sixte* et *octave* se trompent comme les parades de *septime*, *quarte*, *tierce* et *seconde*.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

De même qu'il n'est pas toujours indispensable, pour tromper une parade, de faire une feinte dans la ligne où cette parade doit s'effectuer, il n'est pas toujours indispensable pour se garantir d'une attaque composée, lorsqu'on l'a jugée, de répondre aux feintes.

Quel que soit l'engagement, pour se garantir de feinte, de coup droit dégagé, battement ou pression dégagé, feinte de coup droit coupé, battement coupé, les moyens sont les mêmes que pour se garantir du dégagement simple.

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dedans : parer tierce et quarte, ou parer septime, ou, si la feinte est faite dans la ligne du dessus, parer seconde, cette dernière parade barrant le passage à la pointe adverse au moment où elle exécute le second dégagement. Il est plus difficile de parer seconde sur l'une-deux dont le premier temps serait dessous, parce que, ainsi exécuté, la pointe n'ayant que la moitié du chemin à parcourir revient plus vite dans la ligne du dedans et peut occasionner une *contraction*.

2° D'un une-deux dehors : parer seconde ou septime; mais, sur cette attaque, *seconde* est préférable.

Le changement d'engagement par un battement, un froissé ou une pression dégagé dedans, se pare comme *une-deux* dedans, et le changement d'engagement par un battement, un froissé ou une pression dégagé dehors, se pare comme une-deux dehors.

3° Du dégagement dessous : parer septime ou seconde.

4° D'un une-deux contre-dégagé, ou d'un battement contre-dégagé, ou de feinte de coup droit contre-dégagé : parer septime et seconde, ou parer septime et le contre de septime, ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dessus : parer quarte et tierce, ou, si cet une-deux est exécuté d'emblée et si on l'a jugé, parer tierce sur la finale sans répondre à la feinte; si l'on a paré seconde sur la feinte, parer quarte ou tierce.

2° D'un *une-deux* dessous : parer quarte et seconde, ou parer septime.

Le changement d'engagement par un battement ou par une pression dégagé dessus se pare comme l'une-deux dessus, et le changement d'engagement par un battement ou par une pression dégagé dessous se pare comme une-deux dessous.

3° D'un doublé, ou de feinte de coupé contre-dégagé, ou d'un changement d'engagement contre dégagé : parer septime et seconde, ou parer septime et le contre de septime.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dehors : parer seconde et tierce, ou parer tierce et septime, ou parer septime et seconde.

2° D'un dégagement dans la ligne du dessous : parer septime, ou le contre de seconde.

3° D'un doublé dessus : parer quarte et tierce, ou parer quarte et le contre de quarte.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dessous : parer seconde et septime.

2° D'un une-deux dessus : parer quarte et tierce, ou parer quarte et le contre de quarte, ou parer seconde et quarte.

---

### DES DIFFÉRENTES

## MANIÈRES DE TROMPER LES CONTRES

De l'engagement de *quarte*, pour tromper le *contre de quarte :*

1° Doubler le dégagement dessus, c'est-à-dire feinte de dégager dessous et contre-dégager dessus.

2° Doubler le dégagement dessous, c'est-à-dire feinte de dégager dessus, et contre-dégager dessous. Pour bien exécuter le doublé dessous, il faut, à la finale, tourner complètement la main les ongles en dessous et la placer un peu plus bas que l'épaule ; la feinte, étant dans la ligne du dessus, doit être faite la main à la hauteur de l'épaule et la pointe dirigée haut, afin d'engager l'adversaire à lever la main en formant sa parade et découvrir ainsi la ligne du dessous.

3° Feinte de dégager dessus et couper dessus sur la finale du contre (on pourrait nommer ce coupé *contre-coupé*) ;

4° Feinte de couper et contre-dégager dessus ;

5° Feinte de couper et contre-dégager dessous ; ainsi que pour le doublé dessous, la main de préférence en pronation complète à la finale.

De l'engagement de *tierce*, pour tromper le *contre de tierce :*

1° Doubler le dégagement dedans ;

2° Doubler le dégagement dehors ;

3° Feinte de dégager et couper sur la finale du contre ;

4° Feinte de couper dedans et contre-dégager dedans ou dehors.

De l'engagement de *seconde* pour tromper le *contre de seconde :*

1° Doubler dessous, en passant par-dessus le poignet ;

2° Doubler dessus.

De l'engagement de *septime* pour tromper le *contre de septime :*

Doubler dans la ligne du dehors.

Les contres de *prime*, de *quinte*, de *sixte* et d'*octave* se trompent comme les contres de *septime*, de *quarte*, de *tierce* et de *seconde*, sauf que le contre de *quinte* est plus difficile à tromper dessous que le contre de *quarte*, la main étant généralement plus basse.

---

2° D'un dégagement dans la ligne du dessous : parer septime, ou le contre de seconde.

3° D'un doublé dessus : parer quarte et tierce, ou parer quarte et le contre de quarte.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dessous : parer seconde et septime.

2° D'un une-deux dessus : parer quarte et tierce, ou parer quarte et le contre de quarte, ou parer seconde et quarte.

---

## DES DIFFÉRENTES
## MANIÈRES DE TROMPER LES CONTRES

De l'engagement de *quarte*, pour tromper le *contre de quarte :*

1° Doubler le dégagement dessus, c'est-à-dire feinte de dégager dessous et contre-dégager dessus.

2° Doubler le dégagement dessous, c'est-à-dire feinte de dégager dessus, et contre-dégager dessous. Pour bien exécuter le doublé dessous, il faut, à la finale, tourner complètement la main les ongles en dessous et la placer un peu plus bas que l'épaule ; la feinte, étant dans la ligne du dessus, doit être faite la main à la hauteur de l'épaule et la pointe dirigée haut, afin d'engager l'adversaire à lever la main en formant sa parade et découvrir ainsi la ligne du dessous.

3° Feinte de dégager dessus et couper dessus sur la finale du contre (on pourrait nommer ce coupé *contre-coupé*) ;

4° Feinte de couper et contre-dégager dessus ;

5° Feinte de couper et contre-dégager dessous ; ainsi que pour le doublé dessous, la main de préférence en pronation complète à la finale.

De l'engagement de *tierce*, pour tromper le *contre de tierce :*

1° Doubler le dégagement dedans ;

2° Doubler le dégagement dehors ;

3° Feinte de dégager et couper sur la finale du contre ;

4° Feinte de couper dedans et contre-dégager dedans ou dehors.

De l'engagement de *seconde* pour tromper le *contre de seconde :*

1° Doubler dessous, en passant par-dessus le poignet ;

2° Doubler dessus.

De l'engagement de *septime* pour tromper le *contre de septime :*

Doubler dans la ligne du dehors.

Les contres de *prime*, de *quinte*, de *sixte* et d'*octave* se trompent comme les contres de *septime*, de *quarte*, de *tierce* et de *seconde*, sauf que le contre de *quinte* est plus difficile à tromper dessous que le contre de *quarte*, la main étant généralement plus basse.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° Du doublé dessus, ou de feinte de dégager coupé dessus, ou de feinte de contre-dégager coupé dessus : parer le contre de quarte et tierce, ou parer le double contre de quarte, c'est-à-dire parer deux fois le contre de quarte.

2° Du doublé dessous, ou de feinte de coupé contre-dégagé dessous : parer le contre de quarte et septime, ou parer le contre de quarte et seconde.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° Du doublé dedans, ou de feinte de dégager coupé dedans, ou de feinte de couper contre-dégagé dedans : parer le contre de tierce et quarte, ou parer le contre de tierce et septime, ou parer le double-contre de tierce.

2° Du doublé dehors, ou de feinte de couper contre-dégagé dehors : parer le contre de tierce et seconde, ou parer le contre de tierce et septime.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir :

1° Du doublé dessous : parer le contre de seconde et septime, ou parer le double-contre de seconde.

2° Du doublé dessus : parer le contre de seconde et tierce, ou parer le contre de seconde et quarte.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir du doublé : parer le contre de septime et seconde, ou parer le double-contre de septime, ou, si la finale de l'attaque est dirigée haut, parer le contre de septime et quarte.

---

## DES CONTRES-OPPOSÉS

Le *contre-opposé* est le contre en sens contraire à celui de l'engagement où l'on se trouve; il est par cette raison composé d'une parade simple transversale et d'un contre.

De l'engagement de *quarte*, le contre-opposé est composé de tierce et le contre de tierce.

De l'engagement de *tierce*, il est composé de quarte et contre de quarte.

De l'engagement de *seconde*, il est composé de septime et contre de septime.

De l'engagement de *septime*, il est composé de seconde et contre de seconde.

Le contre-opposé doit être exécuté d'un seul temps, réunissant les deux parades en une seule.

Il sert à se garantir d'un une-deux, d'un coup droit, ou d'un coup droit précédé d'une attaque à l'épée, telle que pression, battement ou froissé; ou, en ligne haute, d'un coupé dégagé

Le contre-opposé de tierce en quarte, qui est une excellente parade, est très souvent employé, parce qu'il est très vite à exécuter et difficile à tromper.

Le contre-opposé de quarte en tierce est très rarement employé, septime le remplaçant avantageusement.

On n'emploie presque jamais les contres-opposés en lignes basses, sauf celui de seconde à septime, auquel on a recours quelquefois en retraite sur une riposte en ligne du dehors lorsque l'adversaire a paré seconde.

---

## DES DIFFÉRENTES MANIÈRES DE DÉROBER UN CHANGEMENT D'ENGAGEMENT D'UNE LIGNE HAUTE A L'AUTRE ET TROMPER UNE PARADE SIMPLE

De l'engagement de *quarte.*

Pour dérober le changement d'engagement de quarte en tierce et tromper la parade de quarte :

1° Une-deux dessus sur le changement (l'une-deux sur le changement est composé d'une feinte de contre-dégager et d'un dégagement). On peut l'abréger en faisant le premier temps, qui est la feinte de contre-dégager, dehors et le dégagement dessus.

2° Contre-dégager dehors.

Pour dérober le changement d'engagement de quarte en tierce et tromper la parade de seconde :

Une-deux dessus sur le changement, en faisant le premier temps dehors.

Pour dérober le changement d'engagement de quarte en tierce et tromper la parade de septime :

Doubler le contre-dégagement dehors.

De l'engagement de *tierce*.

Pour dérober le changement d'engagement de tierce en quarte et tromper la parade de tierce :

1° Une-deux dedans sur le changement; on peut l'abréger en faisant le premier temps dessous.

2° Contre-dégager dessous.

Pour dérober le changement d'engagement de tierce en quarte et tromper la parade de seconde :

Contre-dégager dessus.

Pour dérober le changement d'engagement de tierce en quarte et tromper la parade de septime :

Feinte de contre-dégager dessous et dégager (par-dessus le poignet) dehors.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° De l'une-deux dessus sur le changement : après le changement d'engagement de quarte en tierce, parer le contre-opposé, ou parer quarte et tierce.

2° Du contre-dégagement dehors : après le changement d'engagement, parer seconde ou septime.

3° Du double contre-dégagement : après le changement d'engagement, parer septime et seconde, ou parer septime et le contre de septime, ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

Étant engagé en *tierce* pour se garantir :

1° De l'une-deux dedans sur le changement : après le changement d'engagement, parer septime, ou parer tierce et quarte, ou parer seconde.

2° Du contre-dégagement dessous : après le changement d'engagement, parer septime ou seconde.

3° Du contre-dégagement dessus : après le changement d'engagement, parer tierce, ou parer le contre de quarte.

4° De feinte de contre-dégager dessous dégagé dehors : après le changement d'engagement, parer septime et seconde, ou septime, ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE DÉROBER UN DOUBLE-ENGAGEMENT

### ET TROMPER UNE PARADE SIMPLE

De l'engagement de *quarte*.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de tierce :

1° Une-deux dedans sur le deuxième changement; on peut l'abréger en faisant le premier temps dans la ligne du dessous.

2° Contre-dégager dessous sur le deuxième changement.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de seconde :

Contre-dégager dessus sur le deuxième changement.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de septime :

Feinte de contre-dégager dessous sur le deuxième change ment et dégager (par-dessus le poignet) dehors.

De l'engagement de *tierce*.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de quarte :

1° Une-deux dessus sur le deuxième changement (le premier temps dedans ou dehors).

2° Contre-dégager dehors.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de seconde :

Une-deux dessus sur le deuxième changement, en faisant le premier temps dehors.

Pour dérober le double-engagement et tromper la parade de septime :

Doubler le contre-dégagement dehors sur le deuxième changement.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dedans sur le deuxième changement : après le double engagement, parer tierce et quarte, ou parer septime ou seconde.

2° Du contre-dégagement dessous sur le deuxième changement : après le double engagement, parer septime ou seconde.

3° Du contre-dégagement dessus sur le deuxième changement : après le double engagement, parer tierce, ou le contre de quarte.

4° De feinte de contre-dégager dessous, sur le deuxième changement et dégagé dehors : après le double engagement, parer septime et seconde, ou parer septime et le contre de septime, ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un une-deux dessus sur le deuxième changement : après le double engagement, parer quarte et tierce, ou parer le contre-opposé.

2° Du contre-dégagement dehors sur le deuxième changement : après le double engagement, parer seconde ou septime.

3° D'un double contre-dégagement sur le deuxième changement : après le double engagement, parer septime et seconde, ou parer septime et le contre de septime, ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

### DE

## DÉROBER UN CHANGEMENT D'ENGAGEMENT

### D'UNE LIGNE HAUTE A L'AUTRE

### ET TROMPER UN CONTRE

De l'engagement de *quarte*, pour dérober le changement d'engagement et le contre de tierce :

Doubler le contre-dégagement dedans ou dehors.

De l'engagement de *tierce*, pour dérober le changement d'engagement et tromper le contre de quarte :

Doubler le contre-dégagement dessus ou dessous.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° Du double contre-dégagement dedans : après le changement d'engagement, parer le contre de tierce et septime, ou parer le double-contre de tierce.

2° Du double contre-dégagement dehors : après le change-

gement d'engagement, parer le contre de tierce et seconde ou septime.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° Du double contre-dégagement dessus : après le changement d'engagement, parer le contre de quarte et tierce, ou parer le double-contre de quarte.

2° Du double contre-dégagement dessous : après le changement d'engagement, parer le contre de quarte et septime ou seconde.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE DÉROBER UN DOUBLE-ENGAGEMENT

### ET TROMPER UN CONTRE

De l'engagement de *quarte*, pour dérober le double-engagement et tromper le contre de quarte :

Doubler le contre-dégagement dessus ou dessous sur le deuxième changement.

De l'engagement de *tierce*, pour dérober le double-engagement et tromper le contre de tierce :

Doubler le contre-dégagement dedans ou dehors sur le deuxième changement.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° Du double contre-dégagement dessus sur le deuxième changement : après le double-engagement, parer le contre de quarte et tierce, ou parer le double-contre de quarte.

2° D'un double contre-dégagement dessous sur le deuxième changement : après le double-engagement, parer le contre de quarte et septime ou seconde.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° Du double contre-dégagement dedans sur le deuxième changement : après le double-engagement, parer le contre de tierce et quarte ou septime, ou parer le double-contre de tierce.

2° Du double contre-dégagement dehors sur le deuxième changement : après le double-engagement, parer le contre de tierce et seconde ou septime.

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES
### DE TROMPER
## DEUX PARADES SIMPLES TRANSVERSALES

De l'engagement de *quarte*, pour tromper tierce et quarte :

Une-deux-trois, c'est-à-dire feintes de dégager dessus, de dégager dedans et dégager dessus.

On peut souvent l'abréger en faisant la première feinte dessous, la deuxième dedans et la finale dessus ou dessous; ou en faisant la première feinte dessus, la deuxième dehors et la finale dessus. Tierce et seconde se trompent également de cette dernière manière.

Quarte et tierce, de l'engagement de tierce, se trompent comme tierce et quarte, de l'engagement de quarte en sens inverse.

De l'engagement de *seconde*, pour tromper septime et seconde :

Une-deux-trois par-dessus le poignet.

On peut l'abréger en faisant la première feinte dessus, la deuxième dehors et la finale dessous; ou en faisant la première feinte dessous ou dessus, la deuxième dehors et la finale dessus.

De l'engagement de *septime*, pour tromper seconde et septime :

Une-deux-trois, par-dessus le poignet.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE L'UNE-DEUX-TROIS

De l'engagement de *quarte*, pour se garantir :

1° De l'une-deux-trois dessus : parer tierce et le contre-opposé; ou parer tierce, quarte et tierce, mais il vaut mieux ne pas faire plusieurs parades simples transversales d'affilée, parce que, après une ou deux de ces parades, la main s'écarte de la ligne et l'on risque de se faire *emballer*. Il serait préférable de ne pas répondre aux feintes et d'attendre la finale pour parer tierce; on peut aussi attendre la finale et parer le contre de quatre, car il est très rare que l'on achève la deuxième feinte dans l'une-deux-trois, c'est-à-dire qu'on la fasse dans la ligne du dedans.

2° De l'une-deux-trois dessous : parer tierce et septime; ou parer tierce, quarte et seconde.

De l'engagement de *tierce*, pour se garantir de l'une-deux-trois : parer quarte et septime (septime étant préférable au contre-opposé dans cette ligne); ou parer quarte et seconde; ou, si la première feinte est dans la ligne du dehors, parer seconde sans former la parade de quarte; ou, sans répondre aux feintes, parer septime sur la finale.

De l'engagement de *seconde*, pour se garantir de l'une-deux-trois : parer septime et le contre-opposé; ou parer septime, seconde et septime; ou parer septime sur la finale.

De l'engagement de septime pour se garantir de l'une-deux-trois : parer seconde et le contre-opposé; ou parer seconde sur la finale.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER LES CONTRES

### SUIVIS D'UNE PARADE SIMPLE

De l'engagement de *quarte*.

Pour tromper le contre de quarte et tierce :

1° Simuler le doublé dessus ou dessous et dégager dedans;

2° Doubler dessous; dans ce cas particulier, la main doit être de préférence tournée les ongles en dessus à la finale;

3° Feintes de couper, de contre-dégager dessus ou dessous et dégager dedans;

4° Feinte de couper et contre-dégager dessous, comme pour le doublé dessous susnommé, la main de préférence en supination ;

5° Feintes de dégager dessus, de couper dessus sur l'achèvement du contre et dégager dedans.

Pour tromper le contre de quarte et seconde :

1° Doubler dessus;

2° Feinte de couper et contre-dégager dessus.

Pour tromper le contre de quarte et septime :

1° Simuler un doublé dessus et dédoubler en ligne du dehors

(dédoubler signifie doubler en sens inverse du premier doublé). On peut abréger ce coup et le rendre beaucoup moins difficile à exécuter, ainsi : simuler un doublé dessous dégagé dedans et contre-dégager dehors; ou bien : simuler le doublé dessous et dégager (par-dessus le poignet) dans la ligne du dehors.

2° Feintes de couper, de contre-dégager dessus et doubler dehors. Comme le coup précédent, on peut le simplifier en faisant la feinte de contre-dégager dessous et dégager par-dessus le poignet dehors.

Pour des coups aussi compliqués que ceux-là, la nécessité d'avoir la main tournée les ongles en dessus dans les feintes s'impose d'une manière encore plus absolue que pour les coups plus simples. En effet, il est absolument impossible d'avoir suffisamment de doigté avec la main en pronation pour régler sa propre vitesse sur celle de l'adversaire. Il faut beaucoup de retenue de corps.

De l'engagement de *tierce*.

Pour tromper le contre de tierce et quarte :

1° Simuler le doublé dedans ou dehors et dégager dessus;

2° Simuler un doublé dedans et dégager dessous;

3° Doubler dehors, la main en pronation à la finale;

4° Feintes de couper, de contre-dégager dedans ou dehors et dégager dessus;

5° Feinte de couper et contre-dégager dehors;

6° Feintes de dégager dedans, de couper dedans sur la finale du contre de tierce et dégager dessus ou dessous.

Pour tromper le contre de tierce et seconde :

1° Simuler le doublé dehors et dégager par-dessus le poignet dessous ou dessus.

2° Feintes de couper, de contre-dégager dehors et dégager dessus ou dessous.

Pour tromper le contre de tierce et septime :

Le contre de tierce et septime est l'équivalent du double-contre de tierce: il faudrait donc tripler le dégagement pour le tromper; mais il faut éviter de faire ces attaques-là, car elles sont dangereuses. On doit chercher à toucher le doublé par la vitesse; si l'on n'en a pas les moyens physiques, on doit chercher à faire la contre-riposte, ou la remise, ou le redoublement — que nous indiquerons plus tard — selon les circonstances.

De l'engagement de *seconde*.

Pour tromper le contre de seconde et septime :

Simuler le doublé dessous et dégager dehors.

Pour tromper le contre de seconde et quarte :

Doubler dessous (la finale de préférence la main en pronation).

Pour tromper le contre de seconde et tierce :

Simuler le doublé dessus et dégager dehors ou dedans.

De l'engagement de *septime*.

Pour tromper le contre de septime et seconde :

Simuler le doublé dehors et dégager dessus ou dessous.

Pour tromper le contre de septime et quarte :

Simuler le doublé dehors et dégager dessus.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° Du doublé dessus et dégagé dedans ; des feintes de coupé, contre-dégagé dessus ou dessous et dégagé dedans ; ou des feintes de dégagé coupé dessus et dégagé dedans : parer le contre de quarte, tierce et quarte ; ou parer le contre de quarte et seconde ; ou parer le contre de quarte et septime.

2° Du doublé dessous, ou de feinte de coupé contre-dégagé dessous : parer le contre de quarte et seconde ou septime.

3° Du doublé et dédoublé ; ou du doublé dessous et dégagé dehors ; des feintes de coupé contre-dégagé dessus et doublé ; ou des feintes de coupé contre-dégagé dessous et dégagé dehors : parer le contre de quarte, septime et le contre de septime ; ou parer le contre de quarte, septime et seconde ; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre de quarte, septime et quarte.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° Du doublé dedans ou dehors et dégagé dessus ; des feintes de coupé contre-dégagé dedans ou dehors et dégagé dessus ; ou des feintes de dégagé coupé dedans et dégagé dessus : parer le contre de tierce, quarte et tierce ; ou parer le contre de tierce et le contre-opposé.

2° Du doublé dehors ; de feinte de coupé et contre-dégagé

dehors; du doublé dedans et dégagé dessous; ou des feintes de dégagé coupé dedans et dégagé dessous : parer le contre de tierce et septime ou seconde.

De l'engagement de *seconde*, pour se garantir :

1° Du doublé dessous et dégagé dehors, ou du doublé dessus et dégagé dehors : parer le contre de seconde, septime et seconde; ou parer le contre de seconde et le contre-opposé; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre de seconde, septime et quarte.

2° Du doublé dessus et dégagé dedans : parer le contre de seconde, tierce et quarte; ou parer le contre de seconde, tierce et septime.

De l'engagement de *septime*, pour se garantir :

1° Du doublé et dégagé dessus : parer le contre de septime, seconde et quarte ou tierce; ou parer le contre de septime, quarte et tierce; ou parer le contre de septime, quarte et le contre de quarte.

2° Du doublé et dégagé dessous : parer le contre de septime, seconde et septime; ou parer le contre de septime et le contre-opposé.

## DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER LES CONTRES-OPPOSÉS

De l'engagement de *quarte*, pour tromper le contre-opposé :

1° Simuler un une-deux et contre-dégager dedans ou dehors, la première feinte soit dessus, soit dessous, selon que l'adversaire est plus ou moins couvert dans la ligne de l'engagement.

2° Si l'adversaire est complètement découvert dans la ligne de l'engagement, battement ou feinte du coup droit et contre-dégager dedans ou dehors.

De l'engagement de *tierce*, pour tromper le contre-opposé :

1° Simuler un une-deux et contre-dégager dessus.

2° Simuler un une-deux et contre-dégager dessous, la main de préférence en pronation à la finale.

Dans ces deux coups on peut faire la première feinte dans la ligne du dehors.

3° Si l'adversaire est découvert dans la ligne de l'engagement, battement, ou froissé, ou feinte du coup droit et contre-dégager dessus ou dessous.

De l'engagement de *seconde*, pour tromper le contre-opposé :

Simuler un une-deux et contre-dégager dehors.

De l'engagement de *septime* pour tromper le contre-opposé :

Simuler un une-deux et contre-dégager dessous ou dessus.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° De une-deux contre-dégagé dedans ; de battement ou feinte du coup droit contre-dégagé dedans : parer le contre-opposé et quarte ; ou parer le contre-opposé et septime.

2° De une-deux contre-dégagé dehors ; de battement ou feinte du coup droit, contre-dégagé dehors : parer le contre-opposé et seconde ou septime.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° De une-deux 'contre-dégagé dessus ; de battement, ou froissé, ou feinte du coup droit contre-dégagé dessus : parer le contre-opposé et tierce ; ou parer le double contre-opposé (composé de quarte et du double-contre de quarte).

2° De une-deux contre-dégagé dessous ; de battement, ou froissé, ou feinte du coup droit contre-dégagé dessous : parer le contre-opposé et septime ou seconde.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir de une-deux contre-dégagé : parer le contre-opposé et seconde ; ou parer le double contre-opposé ; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre-opposé et quarte

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

1° De une-deux contre-dégagé dessous : parer le contre opposé et septime ; ou parer le double contre-opposé.

2° De une-deux contre-dégagé dessus : parer le contre-opposé et tierce ou quarte.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER LES CONTRES-OPPOSÉS

### SUIVIS D'UNE PARADE SIMPLE

De l'engagement de *quarte.*

Pour tromper le contre-opposé et la parade de seconde :

1° Simuler un une-deux contre-dégagé dehors et dégager dessus.

2° Simuler un battement, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dehors et dégager dessus.

Pour tromper le contre-opposé et la parade de quarte :

1° Simuler un une-deux contre-dégagé dedans ou dehors et dégager dessus.

2° Simuler un battement, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dedans ou dehors et dégager dessus.

3° Simuler un une-deux et contre-dégager dehors.

4° Battement ou feinte du coup droit et contre-dégager dehors.

Pour tromper le contre-opposé et la parade de septime :

1° Simuler un une-deux et doubler le contre-dégagement dehors.

2° Battement ou feinte du coup droit et doubler le contre-dégagement.

De l'engagement de *tierce*.

Pour tromper le contre-opposé et la parade de seconde :

1° Simuler un une-deux et contre-dégager dessus.

2° Battement, ou froissé, ou feinte du coup droit et contre-dégager dessus.

Pour tromper le contre-opposé et la parade de tierce :

1° Simuler un une-deux contre dégagé dessus et dégager dedans.

2° Simuler un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit contre-dégagé dessus et dégager dedans.

3° Simuler un une-deux et contre-dégager dessous.

4° Battement, ou froissé, ou feinte du coup droit et contre-dégager dessous.

Pour tromper le contre-opposé et la parade de septime :

1° Simuler un une-deux contre-dégagé dessus et doublé dehors.

2° Simuler un une-deux contre-dégagé dessous et dégager (par-dessus le poignet) dehors.

3° Simuler un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit contre-dégagé dessous et dégager dehors.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un une-deux contre-dégagé dehors ou dedans et dégagé dessus; ou d'un battement, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dehors ou dedans et dégagé dessus : parer le contre-opposé, quarte et tierce; ou parer les deux contres-opposés.

2° D'un une-deux contre-dégagé dehors, ou d'un battement, ou feinte du coup droit et contre-dégagé dehors : parer le contre-opposé et seconde ou septime.

3° D'un une-deux double contre-dégagement dehors, ou d'un battement, ou feinte du coup droit, double contre-dégagement dehors : parer le contre-opposé septime et seconde; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre-opposé septime et quarte.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un une-deux contre-dégagé dessus, ou d'un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dessus : parer le contre-opposé et tierce; ou parer le double contre-opposé.

2° D'un une-deux contre-dégagé dessus et dégagé dedans, ou d'un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dessus et dégagé dedans : parer le contre-opposé, tierce et quarte; ou parer le contre-opposé et septime; ou parer le contre-opposé et seconde.

3° D'un une-deux contre-dégagé dessous; ou d'un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dessous : parer le contre-opposé et seconde ou septime.

4° D'un une-deux contre-dégagé dessous et dégagé dehors ; ou d'un battement, ou froissé, ou feinte du coup droit, contre-dégagé dessous et dégagé dehors : parer le contre-opposé, septime et seconde; ou parer le contre-opposé, septime et le contre de septime; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre-opposé, septime et quarte.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER LES CONTRES

### SUIVIS DE DEUX PARADES SIMPLES

De l'engagement de *quarte.*

Pour tromper le contre de quarte, tierce et quarte :

1° Simuler un doublé et une-deux, le premier temps de l'une-deux dans la ligne du dedans ou du dehors et la finale dessus; ou le premier temps de l'une-deux dans la ligne du dedans et la finale dessous.

2° Doubler dessous.

Pour tromper le contre de quarte, tierce et seconde :

Simuler un doublé et une-deux, le premier temps de l'une-deux dehors et la finale dessus.

Le contre de quarte, tierce et septime se trompent comme le contre de quarte et septime : par le doublé et dédoublé, etc.

Pour tromper le contre de quarte, septime et seconde :

1° Simuler un doublé-dédoublé dehors et dégager dessus.

2° Simuler un doublé dessous, feintes de dégager dedans, de contre-dégager dehors et dégager dessus.

3° Simuler un doublé dessous et une-deux (par-dessus le poignet), le premier temps de l'une-deux dans la ligne du dehors et la finale dans les lignes du dessous ou du dessus.

Pour tromper le contre de quarte, septime et quarte :

1° Simuler un doublé-déboublé dehors et dégager dessus.

2° Simuler un doublé dessous et une-deux (par-dessus le poignet) dessus.

Pour tromper le contre de quarte seconde, et septime :

Simuler un doublé dessus et dégager dehors.

Le contre de quarte, seconde et quarte se trompe comme le double-contre.

Pour tromper le contre de quarte, seconde et tierce :

Simuler un doublé dessus, en marquant un petit temps d'arrêt dans cette ligne, et dégager dedans ou dehors.

De l'engagement de *tierce*.

Pour tromper le contre de tierce, quarte et tierce :

1° Simuler un doublé et une-deux, le premier temps de l'une-deux dessus ou dessous et la finale dedans ; ou le premier temps de l'une-deux dessus et la finale dehors.

2° Doublé dehors.

Pour tromper le contre de tierce, quarte et seconde :

Simuler un doublé dehors et dégager dessus.

Pour tromper le contre de tierce, quarte et septime :

1° Simuler un doublé dedans, feinte de dégagé dessus et doubler dehors.

2° Simuler un doublé dedans, feinte de dégagé dessous et dégager dehors.

De l'engagement de *seconde*.

Pour tromper le contre de seconde, septime et seconde :

Simuler un doublé dessous et une-deux dessous ou dessus.

Pour tromper le contre de seconde, septime et quarte :

Simuler un doublé et une-deux (la finale dessus).

Pour tromper le contre de seconde, tierce et quarte :

1° Simuler un doublé dessus et une-deux dessus.

2° Simuler un doublé dessus et dégager dehors.

Pour tromper le contre de seconde, tierce et seconde :

Simuler un doublé dessus et une-deux dessus (le premier temps de l'une-deux dehors).

Pour tromper le contre de seconde, tierce et septime :

Simuler un doublé dessous et dédoubler dehors.

Pour tromper le contre de seconde, quarte et tierce :

1° Simuler un doublé dessous et dégager dedans.

2° Doubler dessous.

Pour tromper le contre de seconde, quarte et septime :

Simuler un doublé dessous et dégager dehors.

Le contre de seconde, quarte et seconde se trompe comme un double-contre.

De l'engagement de *septime*.

Pour tromper le contre de septime, seconde et septime :

Simuler le doublé dehors et une-deux dehors.

Pour tromper le contre de septime, seconde et quarte :

1° Simuler le doublé dehors et dédoubler dessus.

2° Simuler le doublé dehors et dégager dessous.

Pour tromper le contre de septime, seconde et tierce :

Simuler le doublé et une-deux, le premier temps de l'une-deux dans la ligne du dessus.

Pour tromper le contre de septime, quarte et tierce :

Simuler un doublé et une-deux, le premier temps de l'une-deux dessus et la finale dedans ou dehors.

Pour tromper le contre de septime, quarte et seconde :

Simuler un doublé dehors et dégager dessus ou dessous.

Pour tromper le contre de septime, quarte et septime :

Simuler un doublé, feinte de dégagé dessus et doubler dehors.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un doublé dessus et une-deux dessus : parer le contre de quarte tierce et le contre-opposé.

2° D'un doublé dessus et une-deux dessous : parer le contre de quarte, tierce et seconde ; ou parer le contre de quarte et septime.

3° D'un doublé dessus dédoublé dehors dégagé dessus ; ou d'un doublé dessous une-deux (par-dessus le poignet) dessus :

parer le contre de quarte, septime, quarte et le contre de quarte; ou parer le contre de quarte, septime, quarte et tierce; ou parer le contre de quarte septime seconde et quarte ou tierce.

4° D'un doublé dessous une-deux dessous : parer le contre de quarte, septime, seconde et le contre de seconde; ou parer le contre de quarte, septime, seconde et septime.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un doublé dedans une-deux dedans ou dehors : parer le contre de tierce, quarte et septime; ou, si le premier temps de l'une-deux est fait dessus, parer le contre de tierce, quarte et seconde.

2° D'un doublé dedans dégagé dessus doublé dehors; ou d'un doublé dedans dégagé dessous dégagé dehors : parer le contre de tierce, quarte, septime et seconde ; ou parer le contre de tierce, quarte, septime et le contre de septime; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre de tierce, quarte, septime et quarte.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir :

1° D'un doublé dessous une-deux dessus : parer le contre de seconde, septime, seconde et tierce ou quarte.

2° D'un doublé dessous une-deux dessous : parer le contre de seconde, septime et le contre-opposé.

3° D'un doublé dessous dégagé dehors : parer le contre de seconde et le contre-opposé.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

1° D'un doublé une-deux dehors : parer le contre de septime, seconde et le contre-opposé.

2° D'un doublé dehors et dédoublé dessus : parer le contre de septime, seconde, quarte et le contre de quarte ; ou parer le contre de septime, quarte, contre de quarte et tierce.

3° D'un doublé dehors et dégagé dessous : parer le contre de septime et le contre-opposé.

4° D'un doublé dehors dégagé dessus et doublé dehors : parer le contre de septime, quarte, septime et le contre de septime ; ou parer le contre de septime, quarte, septime et seconde.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

### DE TROMPER

## LES CONTRES SUIVIS D'UN CONTRE-OPPOSÉ

### OU SUIVIS D'UNE PARADE SIMPLE ET D'UN CONTRE

De l'engagement de *quarte.*

Pour tromper le contre de quarte et le contre-opposé :

1° Simuler un doublé dessus et dédoubler dedans.

2° Simuler un doublé dessous et dédoubler dedans.

3° Simuler un doublé dessous et dégager dehors.

Pour tromper le contre de quarte, septime et le contre de septime :

Simuler un doublé dessous et dédoubler dehors.

De l'engagement de *tierce.*

Pour tromper le contre de tierce et le contre-opposé :

1° Simuler un doublé dedans et dédoubler dessus.

2° Simuler un doublé dedans et dédoubler dessous, la main de préférence en pronation à la finale.

3° Simuler un doublé dehors et dédoubler dessus.

4° Simuler un doublé dehors et dégager dessous, la main de préférence en pronation à la finale.

Pour tromper le contre de tierce, seconde et le contre de seconde :

Simuler un doublé dehors et dédoubler dessus.

De l'engagement de *seconde.*

Pour tromper le contre de seconde et le contre-opposé :

Simuler un doublé dessous ou dessus et dédoubler dehors.

Pour tromper le contre de seconde, tierce et le contre de tierce :

Simuler un doublé dessus et dédoubler dedans ou dehors.

De l'engagement de *septime.*

Pour tromper le contre de septime et le contre-opposé :

Simuler un doublé dehors et dédoubler dessous ou dessus.

Pour tromper le contre de septime, quarte et le contre de quarte :

Simuler un doublé dehors et dédoubler dessus.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un doublé dessus ou dessous dédoublé dedans : parer le contre de quarte, le contre-opposé et quarte ou septime.

2° D'un doublé dessous dégagé dehors : parer le contre de quarte, le contre-opposé et seconde ou septime; ou parer le contre de quarte, septime et seconde; ou parer le contre de quarte, septime et le contre de septime.

3° D'un doublé dessous dédoublé dehors : parer le contre de quarte, septime et le contre de septime ou seconde; ou, si la finale est dirigée haut, parer le contre de quarte, septime, contre de septime et quarte.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un doublé dedans dédoublé dessus : parer le contre de tierce, le contre-opposé et tierce; ou parer le contre de tierce et le double contre-opposé.

2° D'un doublé dehors dédoublé dessus : parer le contre de tierce, le contre-opposé et tierce ; ou parer le contre de tierce et le double contre-opposé; ou parer le contre de tierce, seconde, contre de seconde et tierce ou quarte.

3° D'un doublé dedans dédoublé dessous, ou d'un doublé dehors et dégagé dessous : parer le contre de tierce, le contre-opposé et seconde ou septime.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir :

1° D'un doublé dessous ou dessus et dédoublé dehors : parer le contre de seconde, le contre-opposé et seconde; ou parer le contre de seconde et le double contre-opposé; ou parer le contre de seconde, tierce, contre de tierce et seconde ou septime.

2° D'un doublé dessus dédoublé dedans : parer le contre de seconde, tierce, contre de tierce et quarte ou septime.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

1° D'un doublé dehors dédoublé dessous : parer le contre de septime, le contre-opposé et septime; ou parer le contre de septime et le double contre-opposé.

2° D'un doublé dehors dédoublé dessus : parer le contre de septime, contre-opposé et tierce ou quarte; ou parer le contre de septime, quarte, contre de quarte et tierce; ou parer le contre de septime, quarte et le double-contre de quarte.

---

### DES DIFFÉRENTES MANIÈRES

## DE TROMPER DEUX CONTRES-OPPOSÉS

De l'engagement de *quarte*, pour tromper les deux contres-opposés :

1° Simuler un une-deux contre-dégagé dedans ou dehors et doubler dessus.

2° Simuler un une-deux contre-dégagé dehors et dégager dessous, la finale de préférence la main en pronation. Dans ces

deux cas, la première feinte peut être faite dans la ligne du dessous.

De l'engagement de *tierce*, pour tromper les deux contres-opposés :

1° Simuler un une-deux contre-dégagé dessus ou dessous et doubler dedans.

2° Simuler un une-deux contre-dégagé dessous et dégagé dehors. Dans les deux cas la première feinte peut être faite dans la ligne du dehors.

De l'engagement de *seconde*, pour tromper les deux contres-opposés :

Simuler un une-deux contre-dégagé dehors et doubler dessous ou dessus.

De l'engagement de *septime*, pour tromper les deux contres-opposés :

Simuler un une-deux contre-dégagé dessous ou dessus et doubler dehors.

---

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES ATTAQUES

Étant engagé en *quarte*, pour se garantir :

1° D'un une-deux contre-dégagé dedans ou dehors doublé dessus : parer les deux contres-opposés et tierce; ou parer le contre-opposé en tierce et le double contre-opposé en quarte.

2° D'un une-deux contre-dégagé dehors et dégagé dessous : parer les deux contres-opposés et septime ou seconde.

Étant engagé en *tierce*, pour se garantir :

1° D'un une-deux contre-dégagé dessus ou dessous et doublé dedans : parer les deux contres-opposés et quarte ou septime.

2° D'un une-deux contre-dégagé dessous et dégagé dehors : parer les deux contres-opposés et septime ou seconde.

Étant engagé en *seconde*, pour se garantir :

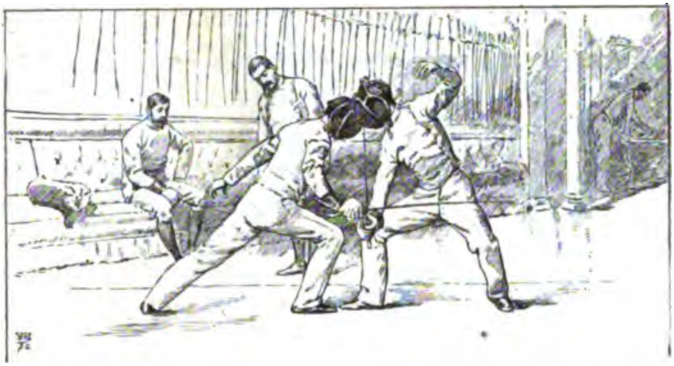
1° D'un une-deux contre-dégagé dehors doublé dessous : parer les deux contres-opposés et septime ; ou parer le contre-opposé en septime et le double contre-opposé en seconde.

2° D'un une-deux contre-dégagé dehors doublé dessus : parer les deux contres-opposés et tierce ou quarte.

Étant engagé en *septime*, pour se garantir :

D'un une-deux contre-dégagé dessous ou dessus doublé dehors : parer les deux contres-opposés et seconde ; ou parer le contre-opposé en seconde et le double contre-opposé en septime ; ou, si la finale est dirigée haut, parer les deux contres-opposés et quarte.





# QUATRIÈME PARTIE

## DE LA RIPOSTE

On nomme *riposte* le coup porté qui suit une parade.

La riposte dépend de la parade ; plus la parade est juste et bien faite, plus la riposte peut se détacher avec netteté et vitesse, et par conséquent plus elle offre de sécurité.

La riposte est plus difficile que l'attaque, par cela même qu'il faut avoir paré pour riposter et que la parade peut avoir demandé un si grand effort de vitesse, que les muscles se contractent et rendent l'exécution du mouvement qui suit plus difficile. Mais, en revanche, elle est moins dangereuse par le fait de la parade, qui a écarté le fer adverse en déconcertant plus ou moins l'adversaire, et aussi par le fait du rapprochement de

l'adversaire, occasionné par son développement, qui permet de riposter par un simple mouvement de la main, augmentant ainsi la vitesse du coup.

Pour riposter, on ne doit pas employer la pression de doigts qui a servi à l'exécution de la parade; les doigts n'agissant pas de même pour écarter le fer adverse que pour diriger la pointe au corps, il faut desserrer les doigts quelque peu aussitôt après le choc de la parade.

A part quelques exceptions, on doit riposter chaque fois que l'on trouve le fer dans une parade.

Il y a trois sortes de ripostes : la riposte *directe* ou *droite*, la riposte en changeant de ligne ou *composée*, et la riposte dite *à temps perdu*.

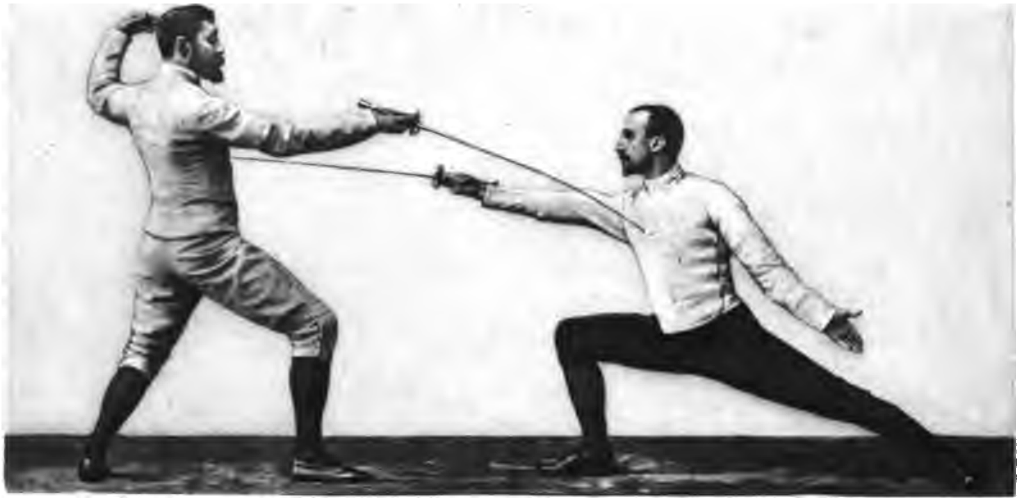
---

## DES RIPOSTES DIRECTES OU DROITES

Les ripostes *directes* ou *droites* sont celles qui se font dans la ligne où a eu lieu la parade, par l'action des doigts et l'extension plus ou moins complète du bras.

Il y a deux manières d'exécuter ces ripostes : sans quitter le fer après une parade d'opposition, riposte dite *d'opposition*, et en quittant le fer après une parade sèche et détachée, riposte dite du *tac-au-tac;* cette dernière est la plus vite et pour cette raison la meilleure.

On exécute les ripostes directes de pied ferme, c'est-à-dire



RIPOSTE DU TAC AU TAC
Après parade de quarte

sans se fendre, car elles doivent se faire pendant que l'adversaire est fendu, sans lui donner le temps de se relever; elles doivent même le toucher au moment où son pied droit se pose à terre. Il faut avoir bien soin de ne pas *porter le corps à l'action*, c'est-à-dire ne pas avancér le haut du corps et ne pas lever l'épaule, car ces mouvements ralentissent la riposte et la font manquer le corps.

Après la parade de *quarte*, pour riposter du tac-au-tac : aussitôt le choc de la parade, renverser la main les ongles en dessus pour diriger la pointe au corps et allonger le bras avec une légère opposition à gauche. Il faut que la lame rebondisse, pour ainsi dire, de la lame adverse et que le renversement de la main, les ongles en dessus, fasse décrire à la pointe une ligne en forme de demi-cercle pour la diriger au corps. La vitesse de cette riposte dépend de la rapidité de ce mouvement de main bien plus que de l'extension, plus ou moins complète, du bras. Il est indispensable, pour que cette riposte soit bien faite et réussisse, que la parade soit sèche et juste.

Après la parade de quarte, la *riposte d'opposition* ne doit se faire que si l'adversaire appuie sur le fer avec force, de manière à rendre la riposte du *tac-au-tac* impossible en l'empêchant de se détacher. Pour l'exécuter, après avoir paré en relevant la pointe un peu plus qu'à l'ordinaire — afin de mieux s'emparer, avec le fort de sa lame, du faible de la lame adverse — renverser la main les ongles en dessus, en l'élevant à la hauteur de l'épaule pour dominer l'adversaire, rabaisser la pointe au corps en allongeant le bras avec une opposition accentuée, tout en conservant sur le fort de sa lame, contre la garde, le faible de la lame adverse.

Après la parade de *tierce*, pour riposter du tac-au-tac : aus-

sitôt le choc de la parade, tourner la main les ongles en dessus pour diriger la pointe au corps en allongeant le bras, avec opposition à droite.

La riposte d'opposition, après la parade de tierce, ne doit se faire, autant que possible, que si l'adversaire appuie sur le fer avec force, de manière à rendre la riposte du tac-au-tac impossible. Pour l'exécuter, après avoir paré en relevant la pointe un peu plus qu'à l'ordinaire, tourner la main les ongles en dessus, en l'élevant, rabaisser la pointe au corps en allongeant le bras avec une opposition accentuée à droite.

Quelquefois cependant, après la parade de tierce, la riposte ne peut pas se détacher du tac-au-tac, sans pour cela que l'adversaire appuie sur le fer; dans ce cas, la riposte d'opposition doit s'exécuter comme celle du tac-au-tac, sauf qu'elle ne quitte pas le fer.

Il y a, après la parade de tierce, la riposte dite *de tierce pour tierce*, c'est-à-dire la riposte avec la main en pronation; elle s'exécute ainsi : Aussitôt la parade, qu'elle soit sèche ou d'opposition, renverser la main, le pouce tourné vers la terre, en la levant un peu plus haut que l'épaule, diriger la pointe au corps en tendant le bras, conserver l'opposition à droite. Nous ne recommandons pas l'usage de cette riposte, pour plusieurs raisons :

1° Elle est difficile à exécuter, parce que ce renversement de main en pronation exagérée a une forte tendance à entraîner l'épaule à se lever et le corps à se pencher à gauche, ce qui fait toucher du plat de la lame.

2° Parce que, si elle est parée ou si elle passe, il est très difficile de former une autre parade avec la vitesse suffisante pour se garantir d'une contre-riposte partant de cette position.



PARADE DE QUARTE

En restant fendu pour se garantir de la riposte faite au tac après parade de quarte

Après la parade de *seconde*, pour riposter du tac-au-tac : aussitôt la parade, porter la pointe au corps par un mouvement de bascule du pouce et de l'index en desserrant les trois autres doigts. La riposte d'opposition s'exécute de la même manière.

Après la parade de *septime*, pour riposter du tac-au-tac : aussitôt la parade, rabaisser un peu la pointe afin de la faire passer sous la main de l'adversaire sans la toucher, la diriger au corps en allongeant le bras et en maintenant la main les ongles en dessus.

Après la parade de septime il n'y a pas de riposte d'opposition.

Après la parade de *prime*, pour riposter du tac-au-tac : diriger la pointe au corps en maintenant la main en pronation et à gauche, et tendre le bras. Cette riposte est difficile à exécuter, dangereuse à cause de la position de la main et ne touche généralement que du plat de la lame.

Les ripostes après la parade de *quinte* s'exécutent comme après la parade de quarte, sauf que la riposte du tac-au-tac est plus difficile à détacher, la parade de quinte n'étant presque jamais *sèche*.

Les ripostes après la parade de *sixte* s'exécutent comme après la parade de tierce, sauf celle dite *de tierce pour tierce*.

Les ripostes après la parade d'*octave* s'exécutent, naturellement, avec la main en supination.

## DES DIFFÉRENTES PARADES

### POUR SE GARANTIR DE CES RIPOSTES

Lorsqu'on forme une parade pour se garantir d'une riposte, il est souvent utile de se relever; cependant, pour se garantir de certaines ripostes — si l'on veut continuer la phrase — le relèvement serait une perte de temps. Dans ce cas une légère *retraite de corps* suffit — tout en restant fendu — pour faciliter la parade, qui doit alors être faite la main un peu plus haute.

Nous indiquerons dans quelles circonstances le relèvement est indispensable.

Pour se garantir de la riposte du *tac-au-tac* après la parade de quarte : parer quarte.

. Si on reste fendu en formant cette parade, elle s'exécute la main et la pointe plus hautes que lorsqu'on se remet en garde et la pointe plus en dedans de la ligne.

Pour se garantir de la riposte *d'opposition* après la parade de quarte : contre les tireurs qui parent quarte en écrasant le fer et qui font la riposte d'opposition en cherchant à toucher par la force malgré la parade, il faut relever vivement la pointe, en repliant le bras de façon à reprendre l'avantage du fort sur le faible de la lame adverse et prendre l'opposition. Souvent, pour empêcher cette riposte de toucher, il suffit de céder complètement de la pointe, afin de ne pas donner le moindre point d'appui à la force de l'adversaire; dans ce cas la force devient

contraire à celui qui l'emploie et fait dévier le coup, ce qui donne le temps de se remettre en garde hors portée, ou de reprendre l'offensive.

Pour se garantir de la riposte du *tac-au-tac* après la parade de tierce : parer tierce en se relevant; ou parer, en se relevant, le contre-opposé en s'aidant de l'impulsion donnée à la lame par la parade de l'adversaire et en conservant la main plus haute que dans la position ordinaire de quarte. On peut aussi parer *septime d'opposition* ainsi : maintenir, en se relevant, la main très haute et à droite en portant la pointe à gauche, en bombant la partie supérieure du poignet, la lame horizontale, rassouplir la saignée du bras, prendre la position indiquée à la parade de *septime* avec la main un peu plus haute; ou parer *prime d'opposition* ainsi : porter la main à gauche en pronation en cédant de la pointe et en la baissant, prendre la position indiquée à la parade de *prime*.

Pour se garantir de la riposte *d'opposition* après la parade de tierce ou de la riposte dite de tierce pour tierce : parer, en se relevant, le contre-opposé en s'aidant de l'impulsion donnée à la lame par la parade de l'adversaire et en conservant la main plus haute que dans la position ordinaire de quarte; parer tierce en repliant vivement le bras et en relevant la pointe, la ame presque verticale; parer septime d'opposition ou prime d'opposition en se relevant.

Pour se garantir de la riposte du *tac-au-tac* ou *d'opposition* après la parade de seconde ou d'octave : céder de la pointe en la relevant sur la parade de l'adversaire, prendre la position de quarte avec opposition, la main un peu plus basse qu'à l'ordinaire. Cette parade est la même que celle qui garantit de la *flanconnade*.

Pour se garantir de la riposte du *tac-au-tac* après la parade de septime ou de prime : parer septime, ou, si elle est dirigée haut, parer quarte.

---

### DES RIPOSTES

## EN CHANGEANT DE LIGNE OU COMPOSÉES

### ET DES DIFFÉRENTES PARADES POUR S'EN GARANTIR

Les ripostes en changeant de ligne servent, à part quelques exceptions, à tromper une ou plusieurs parades.

Il faut, pour faire ces ripostes, avoir jugé la ou les parades que l'adversaire a l'intention de faire, ou qu'il a instinctivement *dans la main ;* on entend, par parade qu'un tireur a dans la main, une parade qu'il forme plus volontiers qu'une autre, par habitude, sans réflexion aucune.

Les ripostes en *changeant de ligne* ou *composées* sont nombreuses ; les principales sont celles par le dégagement, le coupé, le contre-dégagement, le liement, l'une-deux, le coupé dégagé, le doublé, etc. Il y a autant de ripostes composées qu'il y a d'attaques composées ; mais il est préférable de ne pas chercher à faire de ripostes plus compliquées que celles par le doublé.

Ces ripostes se font aussitôt après le choc de la parade, sans temps d'arrêt aucun.

Il est quelquefois utile, pour des ripostes composées, de se fendre à demi. Par exemple, l'adversaire fait une retraite de corps ou se relève en formant une parade. La riposte composée

qui sert à lui tromper cette parade est trop longue à exécuter pour l'atteindre avant qu'il ait commencé l'un ou l'autre de ces deux mouvements; alors il faut se développer d'une semelle environ, de façon à l'atteindre avant qu'il soit complètement remis en garde. Mais nous ne saurions trop rappeler que ce développement ne doit suivre la riposte que si l'extension du bras ne suffit pas pour que le coup porte, et que, s'il est quelquefois utile de se développer, il est toujours nuisible de porter le haut du corps en avant.

Après la parade de *quarte :*

Pour tromper la parade de quarte faite la main très haute : riposter par le dégagement dessous, en allongeant le bras, la main les ongles en dessus, sans se développer. Cette riposte ressemble beaucoup à la riposte directe du tac-au-tac et en a presque la vitesse; seulement la main est plus basse.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime ou seconde en se relevant.

Pour tromper la parade de quarte, faite la main un peu moins haute, ou la parade de seconde : riposter par le dégagement dessus. Pour l'exécuter, faire passer la pointe sous la main ou le bras de l'adversaire par un mouvement de rotation de la main en tournant les ongles en dessus — sans la lever — et en bombant la partie supérieure du poignet, puis allonger le bras en prenant l'opposition à droite. Cette riposte exige du doigté et ne doit pas être faite par un mouvement rétrograde de la main.

Pour tromper la parade de quarte faite en baissant la main : riposter par le coupé dessus. Pour l'exécuter, il faut lever la pointe vers l'épaule gauche en portant la main en arrière, vers

le sein gauche, pour faire passer la pointe par-dessus celle de l'adversaire, rabaisser vivement la pointe dans la ligne du déssus en allongeant le bras et prendre l'opposition à droite, en tournant la main les ongles en dessus.

Pour se garantir de la riposte par le dégagement dessus, ou par le coupé dessus : parer quarte et tierce; ou parer le contre de quarte; ou, si on l'a jugée et si elle est faite avec vitesse, parer tierce, sans répondre à quarte.

Pour tromper la parade de septime faite de suite, sans hésitation : riposter par le contre-dégagement dehors, la main les ongles en dessus.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime et seconde en se relevant; ou, si elle est dirigée haut, parer septime et quarte.

Si, en attaquant, l'adversaire prend une opposition accentuée à gauche, la riposte peut se faire par le liement dans la ligne du dehors. Pour l'exécuter, passer la pointe par-dessus le poignet adverse en la baissant pour tirer dans la ligne du dehors en allongeant le bras, la main légèrement tournée les ongles en dessus. Pour la riposte par le liement, il ne faut pas, comme pour l'attaque par le liement, prendre l'opposition à droite; il faut, au contraire, que la main reste à gauche, en maintenant, sur le fort de la lame contre la garde, le faible de la lame adverse, la main un peu plus haut que la ceinture et les ongles tournés en dessus.

Voici pour quelles raisons nous faisons cette différence entre la riposte et l'attaque :

Lorsqu'on attaque par le liement, la pointe de l'adversaire est bien en avant du corps, et si on ne prenait l'opposition à droite, on se jetterait soi-même sur sa pointe.



PARADE DE TIERCE
La main basse en restant fendu pour se garantir de la riposte
par le coupé dégagé après parade de quarte

Mais lorsqu'on riposte par le liement, l'adversaire a attaqué, et sa pointe se trouve écartée à gauche du corps par la parade; les positions respectives ne sont donc pas les mêmes, et on ne pourrait prendre l'opposition à droite sans conduire la pointe adverse sur soi.

Pour se garantir de cette riposte : tourner la main les ongles en dessous en prenant l'opposition de seconde.

La position, à gauche de la main du riposteur et de l'attaqueur, ne permet pas de parer la riposte par le liement de la même manière que l'attaque par le liement.

Pour tromper la parade de tierce : riposter par une-deux dedans, en faisant le premier temps dessous. Dans les ripostes composées, on ne peut pas, comme dans les attaques composées, gagner la main au premier temps : on ne peut allonger le bras qu'à la finale.

Pour se garantir de cette riposte : parer tierce et quarte, ou parer septime, ou parer seconde. Si on emploie une des deux dernières parades, il est utile de se relever.

On peut tromper quarte et tierce, ou simplement tierce, par la riposte par le coupé dégagé dehors. Pour l'exécuter, il faut lever la pointe vers l'épaule gauche en portant la main légèrement en arrière vers le sein gauche, pour faire passer la pointe par-dessus celle de l'adversaire, rabaisser vivement la pointe dans la ligne du dehors en allongeant le bras, la main tournée les ongles en dessus et un peu plus basse que l'épaule.

Si l'adversaire se tourne de côté, se penche et se couvre la poitrine de la main et du bras droits pour chercher à éviter la riposte, la riposte par le coupé dégagé dehors est excellente; mais dans ce cas il faut qu'elle soit exécutée la main un peu plus basse et inclinée les ongles en dessous à la finale et

dirigée dans le flanc droit, un peu au-dessus de la ceinture, tout près et à droite du coude.

Pour se garantir de la riposte par le coupé dégagé dehors, la parade de seconde serait la parade naturelle, puisqu'elle garantit cette ligne ; mais en cette circonstance on est rapproché de l'adversaire par le développement, et la *seconde* est difficile à exécuter. Une parade dont la destination n'était pas de garantir la ligne du dehors, la parade de tierce exécutée d'une manière spéciale, est la meilleure. Dans ce cas particulier, elle s'exécute ainsi : Au moment où l'adversaire lève la pointe pour couper, prendre la position de tierce la main très basse et tournée complètement les ongles en dessous, la pointe très haute en restant fendu. L'avantage de cette parade est qu'elle est facile à exécuter et très vite, et que le fer adverse vient de lui-même se heurter contre le fort de la lame.

Pour tromper le contre de quarte fait de suite, sans hésitation : riposter par le doublé dessous, la main tournée les ongles en dessous; ou riposter par le doublé dessus.

Pour se garantir de la riposte par le doublé dessous : parer, en se relevant, le contre de quarte et septime ou seconde, ou parer tierce sur le premier temps, la pointe haute pour barrer la ligne.

Pour se garantir de la riposte par le doublé dessus : parer, en se relevant, le contre de quarte et tierce; ou parer tierce sur le premier temps, la pointe haute pour barrer la ligne.

Après la parade de *tierce :*

Pour tromper la parade de tierce faite la main haute : riposter par le dégagement dedans, la main tournée les ongles en dessus.

Pour se garantir de cette riposte : parer quarte ou septime.

Pour tromper les parades de prime d'opposition, de tierce la main haute ou de septime d'opposition : riposter par le dégagement dehors, la main les ongles en dessus, sans se développer. Cette riposte est excellente aussi sur un tireur qui, se sentant dans l'impossibilité de parer la riposte droite, se tourne de côté et se penche afin de l'éviter; dans ce cas il faut l'exécuter avec la main inclinée en pronation et diriger la pointe un peu au-dessus de la ceinture, tout près et à droite du coude.

Pour se garantir de la riposte par le dégagement dehors : parer seconde ou septime.

Pour tromper la parade de tierce faite en baissant la main : riposter par le coupé. Pour l'exécuter, il faut lever la pointe à droite, porter la main vers l'épaule droite en repliant le bras pour faire passer la pointe par-dessus celle de l'adversaire, la rabaisser vivement dans la ligne du dedans en allongeant le bras et en tournant la main les ongles en dessus, l'opposition autant que possible à gauche.

Pour se garantir de cette riposte : parer quarte.

Pour tromper la parade de quarte ou la parade de seconde : riposter par une-deux dessus en marquant le premier temps dehors, la main en supination avec l'opposition à droite; il faut tourner la main les ongles en dessus dès le premier mouvement.

Pour se garantir de cette riposte : parer quarte et tierce; ou parer le contre-opposé, en se relevant.

Pour tromper la parade de quarte faite la main haute : riposter par le coupé-dégagé dessous.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime ou quarte seconde.

Pour tromper le contre-opposé fait de suite : riposter par le contre-dégagement dessous, la main en pronation ; ou par le contre-dégagement dessus, la main en supination.

Pour se garantir de la riposte par le contre-dégagement dessous : parer le contre-opposé et septime ou seconde en se relevant.

Pour se garantir de la riposte par le contre-dégagement dessus : parer le contre-opposé et tierce ; ou parer le double contre-opposé, en se relevant.

Pour tromper la parade de septime : riposter par le doublé dehors, la main tournée les ongles en dessus.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime et seconde ; ou, si elle est dirigée haut, parer septime et quarte.

Après la parade de *seconde :*

Pour tromper la parade de quarte : riposter par le dégagement dessus. Pour l'exécuter, il faut, en tournant la main les ongles en dessus, faire décrire à la pointe un mouvement assez large pour passer autour du bras de l'adversaire.

Pour se garantir de cette riposte : parer tierce.

Pour tromper la parade de tierce : riposter par une-deux dehors, la main en supination.

Pour se garantir de cette riposte : parer le contre-opposé ; ou parer seconde sur la finale.

Pour tromper le contre-opposé fait de suite sans hésitation : riposter par le contre-dégagement dehors.

Pour se garantir de cette riposte : parer le contre-opposé et seconde.

Après la parade de *septime :*

Si l'adversaire a la main un peu basse : riposter par le lie-

ment dessus, que l'on nomme ***riposte de septime enveloppée.*** Pour l'exécuter, il faut maintenir la main haute à droite et les ongles en dessus sans se développer.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime (ou prime) d'opposition ; ou le contre-opposé en quarte.

La parade de septime (ou de prime) d'opposition se trompe par la riposte directe, ou par feinte de liement dessus à peine indiquée et dégager dessous.

Pour tromper la parade de quarte : simuler la riposte directe dessous et contre-dégager dessus (ce mouvement ressemble à un une-deux dessus).

Pour se garantir de cette riposte : parer quarte et tierce ; ou parer quarte et le contre de quarte.

Pour tromper la parade de septime : simuler la riposte directe dessous et dégager dehors, en passant, bien entendu, par-dessus le poignet. Cette riposte, par le mouvement que décrit la pointe, ressemble à un doublé.

Pour se garantir de cette riposte : parer septime et seconde; ou, si la finale est dirigée haut, parer septime et quarte.

Après la parade de prime, il y a la riposte dite ***par le coupé de revers.*** Elle s'exécute ainsi : Porter la pointe, en la levant, vers la main gauche, en glissant la lame sur celle de l'adversaire, rabaisser la pointe dans la ligne du dedans en tournant la main en supination et tendre le bras avec l'opposition à gauche, sans se développer ; la pointe, dans cette riposte, décrit les trois quarts d'un cercle.

Pour se garantir de cette riposte : parer quarte.

---

## DES RIPOSTES A TEMPS PERDU

Les ripostes *à temps perdu* sont celles qui sont précédées d'un temps d'arrêt, en quittant le fer, pour donner le temps à l'adversaire de *dessiner* une parade afin de la lui tromper.

Lorsque la parade est juste, mais que l'on est incertain de ce que fera l'adversaire, le temps d'arrêt permet de régler la riposte sur ses mouvements, et si l'on a jugé ces mouvements, le temps d'arrêt facilite le règlement de sa propre vitesse sur celle de l'adversaire.

Lorsque la parade n'est pas absolument juste, le temps d'arrêt permet de se remettre en ligne et d'exécuter la riposte avec justesse.

Si l'adversaire se couche en attaquant, le temps d'arrêt permet de saisir, pour riposter, le moment où il se relève.

Toutes les ripostes directes, sauf celles d'opposition, et toutes les ripostes en changeant de ligne ou composées, sauf celles par le liement, peuvent se faire à temps perdu ; ces dernières sont surtout utiles lorsque l'adversaire hésite dans l'exécution de ses parades. Il faut néanmoins être sobre de ce genre de ripostes, car il prête beaucoup à la remise.

Les ripostes à temps perdu se parent comme les ripostes non précédées d'une absence de fer, en réglant sa vitesse sur celle de l'adversaire.

*Observations.* — Les ripostes à temps perdu par le coupé offrent cette particularité que le temps d'arrêt a lieu pendant

l'exécution du coupé, c'est-à-dire pendant que la pointe est levée.

Après la parade de quarte, on peut exécuter la riposte à temps perdu par le coupé, ainsi : Aussitôt la parade, lever la pointe à droite en portant la main vers l'épaule droite; immédiatement la parade de quarte de l'adversaire formée, rabaisser la pointe dans la ligne du dessus en tendant le bras.

Après la parade de tierce, on peut l'exécuter ainsi : Aussitôt la parade, lever la pointe à gauche en portant la main vers le sein gauche; immédiatement la parade de tierce de l'adversaire formée, rabaisser la pointe dans la ligne du dedans en tendant le bras.

Cette façon d'exécuter la riposte à temps perdu par le coupé est beaucoup plus dangereuse, parce qu'elle découvre complètement le corps.

---

## DE LA CONTRE-RIPOSTE

On nomme *contre-riposte* la riposte qui suit la parade d'une riposte.

Nous avons dit qu'il est souvent utile de se relever pour parer une riposte (à la leçon il faut se relever, surtout en commençant, ne fût-ce que pour obtenir une *retraite de corps* à l'assaut); il faut donc pour contre-riposter se redévelopper exactement comme pour une attaque à fond.

Les contre-ripostes se font directes ou droites, en changeant

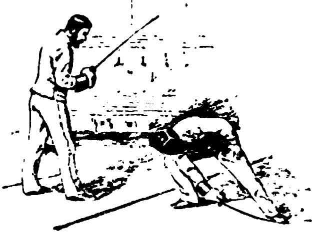
de ligne ou composées, et à temps perdu comme les ripostes, et s'exécutent de la même manière, sauf le redéveloppement qui est en plus.

Lorsque l'adversaire a rompu sur l'attaque, ou qu'on se trouve hors portée pour une raison quelconque, on peut se relever du pied gauche, en parant la riposte, et se refendre du pied droit en contre-ripostant.

On nomme *deuxième contre-riposte* la riposte qui suit la parade d'une contre-riposte, et ainsi de suite.

Pour exécuter les deuxième, quatrième, etc., contre-ripostes, on doit, autant que possible, ne pas se développer, puisque l'adversaire se redéveloppe pour faire la première et la troisième contre-riposte.

Les contre-ripostes sont extrêmement utiles, et il est bon de les pratiquer beaucoup, sans pour cela négliger d'attaquer à fond. Une *phrase d'armes*, composée de contre-ripostes justes, est une très belle chose; mais dès qu'on s'aperçoit que la phrase tend à dégénérer en *corps-à-corps*, il faut y mettre fin en se mettant hors portée et en se tenant prêt à prendre ou à reprendre la défensive ou l'offensive, selon le cas.





# CINQUIÈME PARTIE

## DE L'ABSENCE D'ÉPÉE

L'*absence d'épée* ou *de fer* est le contraire de l'*attaque à l'épée :* c'est l'action de quitter l'engagement en faisant précéder une attaque ou une feinte d'un temps d'arrêt, afin d'ébranler l'adversaire en lui faisant perdre le sentiment du fer ; c'est l'action de quitter l'engagement en s'écartant un peu de la ligne pour engager l'adversaire à attaquer.

L'absence d'épée peut être dangereuse ; quand on la fait, il faut être confiant dans sa parade, car on n'a comme seul guide que le coup d'œil.

Il est bon de ne se servir de l'absence d'épée que si l'adver-

saire n'est pas bien d'aplomb sur ses jambes et n'est pas en état de faire une attaque de vitesse sans préparation.

---

## DE LA FAUSSE ATTAQUE

La *fausse attaque* est une attaque quelconque faite à demi, sans développement complet et sans chercher à toucher l'adversaire. Elle a pour objet de lui faire croire, sans se livrer, à une attaque vraie, de façon à le faire parer et riposter, pour se ménager une contre-riposte, ou une remise, selon le cas; ou lui faire faire une *tension* (ce qu'on appelle vulgairement *tendre la broche*), ou prendre un temps, pour parer et riposter; ou pour l'ébranler; ou pour déranger ou dévoiler ses projets; ou pour chercher à voir quelles sont ses parades de prédilection, afin de les lui tromper le cas échéant.

La fausse attaque doit être plus ou moins allongée, suivant les circonstances; par exemple, si elle est faite dans le but de se ménager une contre-riposte, ou une remise, elle doit être très allongée, presque à toucher, pour que l'adversaire soit convaincu, sur le moment, que l'attaque n'est pas fausse, et riposte franchement; si elle a pour but de faire faire une *tension* ou de faire prendre un temps, elle doit être beaucoup moins allongée, pour se livrer le moins possible, l'adversaire n'ayant pas l'intention de parer. Dans les autres cas il faut la prononcer plus ou moins, selon que l'adversaire est plus ou moins impressionnable.

Quoique la fausse attaque soit souvent utile, il ne faut pas en abuser.

---

## DES ATTAQUES SUR PRÉPARATIONS

Comme leur nom l'indique, ce sont des attaques faites pendant que l'adversaire se prépare à attaquer lui-même en se *logeant*, ou en exécutant des changements d'engagement, ou des pressions, ou des absences d'épée pour ébranler; ou en faisant de fausses attaques pour chercher à voir quelles parades on a l'intention de prendre; ou en faisant un mouvement quelconque pour se mettre d'aplomb sur ses jambes, ne se sentant pas en état d'attaquer de l'immobilité; ou simplement en allongeant son fleuret en le tenant par le pommeau, au lieu de le tenir par la poignée avec le pouce près de la garde, ce qui rend la parade très difficile et la riposte presque impossible.

Les attaques sur préparations offrent beaucoup de sécurité *lorsqu'elles sont faites avec apropos;* l'adversaire, n'étant préoccupé que de l'attaque qu'il projette, est rarement en état de former une parade avec la justesse et la vitesse voulues pour se garantir d'une attaque exécutée avec décision et spontanéité.

Les attaques sur préparations se font généralement par coups simples, tels que coups droits, dégagements — quelquefois précédés d'un léger battement — et contre-dégagements. Pour pouvoir bien les réussir, il faut avoir une bonne garde,

de façon à pouvoir exécuter l'attaque de l'immobilité absolue; autrement, si l'on a besoin de la plus petite préparation soi-même pour attaquer, les deux attaques pourraient avoir lieu simultanément, ce qui occasionnerait un coup double effrayant.

Quelquefois, lorsqu'on craint de ne pas avoir la vitesse suffisante pour toucher un coup droit sur une préparation par absence d'épée, ou que l'on pressent que ce n'est qu'une préparation simulée pour faire tirer droit, on peut faire soit une fausse attaque, pour parer et contre-riposter, ou une feinte du coup droit, pour faire parer et tromper la parade.

---

## DE LA REPRISE D'ATTAQUE

On nomme *reprise d'attaque* une attaque qui est faite immédiatement après une phrase d'armes quelle qu'elle soit; exemple : Après une attaque et une parade *au moins*, les deux adversaires se retrouvent en garde, sans qu'il y ait de coup touché : l'un des deux prend ou reprend l'offensive par une attaque *simple* ou *composée*, de *pied ferme* ou *en marchant;* c'est cette attaque que l'on nomme *reprise d'attaque.*

Les reprises d'attaque réussissent souvent; mais, pour les exécuter avec succès, il faut être bien sur ses jambes, avoir la main en ligne et ne pas se désunir dans la phrase d'armes.

Faire une reprise d'attaque *simple*, c'est faire preuve de beaucoup d'aplomb, de présence d'esprit et d'apropos: mais faire une reprise d'attaque *composée* (reprise d'attaque dite *en*



TEMPS DANS LA LIGNE DU DEHORS
(Temps d'octave)

*trompant le fer*), c'est faire preuve non seulement de beaucoup d'aplomb, de présence d'esprit et d'apropos, mais aussi de beaucoup de jugement, d'une grande rapidité de *coup d'œil* et de beaucoup de doigté. C'est une des plus jolies choses qui soient en escrime.

Plus la phrase d'armes est longue, plus la reprise d'attaque est difficile; mais plus elle a de chanee de succès.

---

## DES COUPS D'ARRÊT

Le *coup d'arrêt*, comme le nom l'indique, est une attaque simple, faite sur la marche de l'adversaire pour l'arrêter lorsqu'il attaque en marchant.

Le coup d'arrêt doit se faire au pied levé, c'est-à-dire au moment où l'adversaire lève le pied pour marcher, et en se développant sans hésitation, sinon il pourrait occasionner un *coup double*.

On ne peut marcher et attaquer en un même temps; on n'a donc pas à s'inquiéter de l'attaque en prenant un coup d'arrêt, il ne faut s'occuper que de ce que l'adversaire fait de la main pendant qu'il marche. Par exemple, si en marchant l'adversaire ne se couvre pas, le coup d'arrêt se fait par le coup droit; s'il fait une pression, un battement, un froissé, ou un croisé, le coup d'arrêt se fait en dérobant ces attaques à l'épée; ou, s'il change d'engagement, le coup d'arrêt se fait par le contre-dégagement.

Le coup d'arrêt est un excellent et très brillant moyen de combattre les tireurs qui attaquent en marchant ou *en courant*, c'est-à-dire en marchant de plusieurs pas, de façon à se rapprocher tellement, qu'ils gênent dans les parades et dans les ripostes, ou qu'ils provoquent le corps-à-corps.

Pour prendre un coup d'arrêt il faut être bien d'aplomb et en état d'attaquer *sans préparation;* sans cela il ne faudrait pas le tenter, car le coup d'arrêt pris trop tard est un des plus mauvais et des plus dangereux coups qui soient.

Pour parer un coup d'arrêt il faut l'avoir jugé, car autrement, s'il est fait avec précision, c'est presque impossible.

Si, étant hors de portée pour faire une attaque sans marcher, on voit l'adversaire d'aplomb sur ses jambes et que l'on juge qu'il a l'intention de prendre un coup d'arrêt, il faut feindre d'attaquer en marchant, en avançant à peine pour pouvoir parer s'il attaque.

Nous avons démontré plus haut que les coups d'arrêt se font par attaques simples. On s'en garantit par les mêmes parades.

---

## DES TEMPS

On nomme *temps* une attaque, faite avec opposition, sur une attaque composée, interceptant la ligne où doit se terminer celle-ci.

Le nom de *temps* vient de ce que ce coup est composé d'un temps de moins que l'attaque contre laquelle il est fait.



TEMPS DANS LA LIGNE DU DESSUS
(Temps de sixte)

Les temps sont des coups *jugés*, souvent *amenés;* leur exécution demande beaucoup de justesse et d'apropos : il faut avoir jugé non seulement l'attaque de l'adversaire, mais aussi le degré de vitesse qu'il mettra dans l'exécution de cette attaque. En un mot, un *temps juste* est un des coups les plus difficiles, et pour cette raison un des plus beaux; mais un *temps faux* est un des plus vilains coups qui soient en escrime : il faut donc en être très sobre et ne les faire qu'à bon escient.

Les temps ne sont pas, comme l'a dit un auteur, « la ressource des mauvais tireurs », puisqu'ils demandent tant de qualités; il n'y a, au contraire, qu'un bon tireur qui puisse les faire justes. Le tireur qui tend le bras sur une attaque sans s'en préoccuper, comptant sur le hasard ou le manque de justesse de celui qui l'exécute pour la faire passer, fait un mouvement qui s'appelle une *tension* (tendre la broche), et non un temps; c'est cette tension et non le temps qui est la ressource des mauvais tireurs.

On ne peut prendre de temps que par l'opposition à droite; l'opposition à gauche est insuffisante, la surface du corps étant à gauche.

Le temps doit se prendre avant que la finale de l'attaque soit terminée, et si l'attaqueur ne se développe qu'en faisant cette finale, comme il le doit, il faut aller au-devant de lui, en se développant *à demi* pour l'atteindre, ou tout au moins pour lui rendre la parade du temps plus difficile.

C'est la finale de l'attaque qui détermine la ligne où se prend le temps, et quelle que soit l'attaque, le temps doit toujours être exécuté la main tournée les ongles en dessus.

De l'engagement de *quarte* pour prendre le temps sur feinte

de coup droit et dégager dessus : tirer droit avec opposition à droite. Ce temps peut également se prendre sur un battement ou une pression et dégager dessus; il faut alors subir l'attaque à l'épée, qui aide à prendre l'opposition à droite, et tirer droit.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur une-deux dedans ou dehors, ou sur coupé-dégagé dedans ou dehors : au moment où l'adversaire quitte le fer, baisser la pointe dans la ligne du dehors, comme pour contre-dégager, et tirer en prenant une opposition accentuée à droite. Ce temps est généralement connu sous le nom de *temps d'octave*.

*Observations.*— Pour que le temps puisse bien se prendre sur l'une-deux dedans, il faut que le premier temps de l'attaque, qui est la feinte, soit fait dans la ligne du dessus. Si la feinte a lieu dessous, le temps n'est guère possible sans qu'il se produise un liement et une *rencontre de garde*, — ce qui fait dévier a pointe, aussi bien de celui qui prend le temps que de celui qui attaque, — à moins d'avoir une vitesse infiniment supérieure à celle de l'attaqueur, permettant de toucher le temps au moment où il fait la feinte.

De l'engagement de *tierce*, pour prendre le temps sur une-deux dessus, que la feinte soit dedans ou dehors, ou sur le coupé-dégagé dessus : au moment où l'adversaire quitte le fer, tirer droit en prenant l'opposition à droite, pour fermer la igne du dessus.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur le doublé dessus pour tromper le contre de quarte : au moment où l'adversaire quitte le fer, baisser la pointe, comme pour parer le contre de quarte, la relever dans la ligne du dedans

(qui devient celle du dessus par la finale de l'attaque) et tirer avec opposition à droite. Ce mouvement ressemble à un contre-dégagement, sauf que l'opposition est à droite et que l'extension du bras n'a lieu qu'après le passage de la pointe autour de la main ou de la lame adverse.

De l'engagement de *tierce*, pour prendre le temps sur le doublé dedans ou dehors, pour tromper le contre de tierce ou septime : au moment où l'adversaire quitte le fer, baisser la pointe comme pour parer septime, et tirer dans la ligne du dehors, en prenant l'opposition à droite et se développer à demi.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur une-deux-trois dessus (pour tromper tierce et quarte) : répondre à la première feinte par une opposition de tierce et tirer droit dessus avec l'opposition à droite — comme pour le temps sur une-deux dessus partant de l'engagement de tierce — et se développer à demi.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur une-deux-trois dedans ou dehors (pour tromper quarte et tierce) : répondre à la première feinte par une opposition de quarte, baisser la pointe dans la ligne du dehors, en prenant l'opposition à droite — comme pour le temps sur une-deux dedans partant de l'engagement de quarte — et se développer à demi.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur une-deux contre-dégagé dedans ou dehors pour tromper le contre-opposé ou septime : simuler la parade de septime et, au lieu de l'achever, tirer dans la ligne du dehors, avec l'opposition à droite — comme pour le temps sur le doublé dedans ou dehors, partant de l'engagement de tierce — et se développer à demi.

De l'engagement de *tierce*, pour prendre le temps sur une-deux contre-dégagé dessus pour tromper le contre-opposé :

simuler la parade du contre-opposé et, au lieu de l'achever, tirer dans la ligne du dedans — qui devient celle du dessus par la finale de l'attaque de l'adversaire — en prenant l'opposition à droite, comme pour le temps sur le doublé dessus, et développer à demi.

De l'engagement de *quarte*, pour prendre le temps sur le doublé et dégagé dedans ou dehors, pour tromper le contre de quarte et tierce : au moment où l'adversaire quitte le fer, simuler le contre de quarte et prendre le temps dit d'*octave*.

De l'engagement de *tierce*, pour prendre le temps sur le doublé et dégagé dessus, pour tromper le contre de tierce et quarte ou seconde, ou septime et quarte ou seconde : simuler la parade de septime et tirer dessus, avec l'opposition à droite, en se développant à demi. Ce temps ressemble à une septime enveloppée sans avoir rencontré le fer à septime.

On peut augmenter le nombre des temps à l'infini, car on peut en trouver un pour chaque attaque composée ; ceux que nous venons d'indiquer sont les principaux, et ils suffisent. Les autres sont inutiles, car, en admettant que l'adversaire veuille faire une attaque plus composée, ceux que nous indiquons empêchent l'épée adverse d'aller plus loin ; il serait donc superflu de suivre l'adversaire dans toutes ses feintes et ne l'arrêter, en lui barrant la ligne, qu'à la finale.

Mais si, étant entraîné à former plus de parades qu'on ne voudrait, n'ayant pas jugé l'attaque, on veut mettre fin aux feintes innombrables de l'adversaire, il faut se souvenir qu'il n'y a que deux oppositions justes : celle de la ligne du dessus et celle de la ligne du dehors, et qu'avec ces deux oppositions on intercepte le passage dans les autres lignes.

## DES PARADES DE TEMPS

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur feinte du coup droit, battement ou pression et dégager dessus, pour s'en garantir : faire la feinte du coup droit, très peu accentuée, battement ou pression et, au lieu de dégager, parer septime ou parer quarte.

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux, pour s'en garantir : faire la feinte de dégager dans la ligne du dessus et, au lieu d'exécuter le deuxième mouvement de l'une-deux, parer seconde en se développant à demi, pour inspirer plus de confiance à celui qui prend le temps, et riposter.

Étant engagé en *tierce*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux dessus, pour s'en garantir : faire la feinte de dégager dehors et, au lieu d'exécuter le deuxième temps de l'une-deux, parer tierce la main haute, en se développant à demi, et riposter. On peut aussi s'en garantir ainsi : faire la feinte de dégager dedans ou dehors, et — comme c'est la finale de l'attaque qui détermine la ligne où se prend le temps — au lieu de l'exécuter, parer septime la main haute.

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur le doublé dessus, pour s'en garantir : en exécutant le deuxième mouvement du doublé, parer tierce la main haute, en se développant à demi, et riposter. On peut aussi s'en garantir ainsi : au lieu d'exécuter le deuxième mouvement du doublé, parer septime la main très haute, ou parer seconde.

Étant engagé en *tierce*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur le doublé, pour s'en garantir : au lieu d'achever le deuxième mouvement du doublé, parer seconde, en se développant à demi, et riposter.

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux-trois dessus, pour s'en garantir : en exécutant le troisième mouvement de l'une-deux-trois, parer tierce la main haute, ou, au lieu d'exécuter ce troisième mouvement, parer septime la main haute, en se développant à demi et riposter.

Étant engagé en *tierce*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux-trois, pour s'en garantir : au lieu d'exécuter la troisième partie de l'une-deux-trois, parer seconde en se développant à demi, et riposter.

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux contre-dégagé, pour s'en garantir : au lieu d'exécuter le troisième mouvement, qui est le contre-dégagement, parer seconde, en se développant à demi, et riposter.

Étant engagé en *tierce*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur une-deux contre-dégagé dessus, pour s'en garantir : en exécutant le troisième mouvement, qui est le contre-dégagement, parer tierce la main haute, en se développant à demi, et riposter; ou, au lieu d'exécuter le troisième mouvement, parer septime, la main haute, ou seconde.

Étant engagé en *quarte*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur doublé et dégagé, pour s'en garantir : au lieu d'exécuter le troisième mouvement du doublé et dégagé, parer seconde, en se développant à demi, et riposter.

Étant engagé en *tierce*, jugeant que l'adversaire va prendre le temps sur doublé et dégagé, pour s'en garantir : en exécutant

le troisième mouvement du doublé-dégagé, parer tierce la main haute, en se développant à demi, et riposter, ou parer septime la main haute, ou simuler un doublé, parer quarte, et riposter.

---

## DE LA REMISE

### ET DE LA MANIÈRE DE S'EN GARANTIR

On nomme *remise* le fait de remettre la pointe au corps après avoir fait une attaque qui est parée, lorsque l'adversaire fait une riposte *composée* ou *à temps perdu*, ou un *retirement de bras* pour riposter, ou une *absence d'épée*, après avoir paré, sans riposter.

En général la remise se fait dans la ligne où s'est effectuée la parade. Elle s'exécute en faisant une petite retraite du haut du corps, sans se relever, pour simuler une retraite, et en remettant la pointe au corps avec l'opposition à droite, si l'opposition est nécessaire.

Une remise est *fausse* lorsqu'il y a coup double, ou que la riposte ne passe que par la maladresse du riposteur; elle n'est donc jamais juste sur une riposte du tac-au-tac.

La remise se fait quelquefois sans opposition sur les ripostes à temps perdu : puisqu'elle doit avoir lieu pendant le *temps perdu*, qui est l'*absence d'épée*, qui précède le coup porté, il est bon de se relever vivement après l'avoir exécutée.

Pour la remise sur une riposte précédée d'un retirement de

bras, l'opposition n'est pas non plus nécessaire, puisque la remise doit avoir lieu pendant le retirement du bras.

La remise avec opposition est certainement la plus belle, car, pour la faire, il faut, non seulement avoir jugé que la riposte ne sera pas directe, mais il faut en avoir jugé également la détermination.

Après la parade de *quarte :*

Sur la riposte par le dégagement dessous ou le liement dehors, il n'y a pas de remise juste.

Sur la riposte par le dégagement dessus, ou par le coupé dessus, la remise est excellente: elle s'exécute sans changer de ligne avec opposition à droite, barrant ainsi la ligne où doit s'effectuer la riposte.

Sur la riposte par une-deux dedans, ou par le coupé dégagé dehors, la remise ne peut pas se faire dans la ligne du dehors comme le temps, parce que, en riposte, on n'achève presque jamais le premier temps de l'une-deux dans la ligne du dessus et que, en faisant le coupé dégagé dehors, la main est basse, ce qui rend cette ligne inaccessible. Cependant, sur ces ripostes, la remise peut se faire sans changer de ligne et sans opposition; il faut, dans ce cas, qu'elle soit exécutée avec beaucoup de rapidité, et il faut se relever ensuite promptement. Dans ces circonstances la remise touche sûrement la première; mais la riposte peut quelquefois toucher aussi, quoique tardivement : il est donc préférable de chercher à parer ces ripostes, à moins qu'elles ne soient à temps perdu.

Après la parade de *tierce :*

Sur la riposte par le dégagement dedans ou dehors ou par le coupé, il n'y a pas de remise juste.

Sur la riposte par une-deux dessus ou par le coupé dégagé dessus, ou par le doublé, elle s'exécute sans changer de ligne avec l'opposition à droite.

Après la parade de *seconde :*

Sur la riposte (à temps perdu ou non) par le dégagement dessus, la remise se fait dans la ligne du dessus avec l'opposition à droite.

Sur la riposte par une-deux dehors, la remise se fait dans la ligne du dehors avec l'opposition à droite.

Après la parade de *septime :*

Sur la riposte par la feinte dessous et le contre-dégagement dessus, la remise s'exécute sans changer de ligne avec l'opposition à droite.

Sur la riposte par la feinte dessous et le dégagement (par-dessus le poignet) dehors, la remise se fait aussi sans changer de ligne avec l'opposition à droite.

La remise peut se faire sur les contre-ripostes comme sur les ripostes : elle doit être exécutée de la même manière.

Pour se garantir de la remise, il faut, après la parade, faire une absence d'épée, pour encourager l'adversaire à faire la remise, et renouveler la même parade. Exemple : Après avoir paré quarte sur une attaque de l'adversaire, et jugeant qu'il s'attend à une riposte par le dégagement sur laquelle il veut faire la remise, faire une absence d'épée et parer quarte sur cette remise, et risposter ensuite.

*Exception.* — La remise se faisant dans la ligne du dessus sur la riposte par le dégagement après la parade de seconde, il faut, pour s'en garantir, parer tierce sans absence de fer.

La remise de riposte se pare de la même manière que la remise d'attaque.

---

## DES REDOUBLEMENTS

On nomme *redoublement* l'action de redoubler une attaque en changeant de ligne sans se relever, lorsque l'adversaire a paré l'attaque et ne riposte pas.

Le redoublement se fait toujours en changeant de ligne, soit par un coupé, soit par un dégagement. Pour l'exécuter, il faut faire une petite retraite du haut du corps sans se relever et rassouplir légèrement la saignée du bras, de façon à pouvoir passer la pointe d'une ligne à l'autre et pouvoir l'ajuster; mais il ne faut pas *retirer le bras.*

Après la parade de *quarte*, si l'adversaire *tient le fer* ou *l'écrase* au lieu de risposter de suite, le redoublement se fait par le coupé dessus en prenant l'opposition à droite pour se couvrir dans le cas où l'adversaire riposterait, quoique tardivement. Le redoublement par le dégagement dessus, avec opposition, se fait dans les mêmes circonstances, mais il est un peu plus difficile à exécuter.

Si l'adversaire a la main haute, le redoublement peut se faire par le dégagement dessous. Il est très facile à exécuter ainsi; mais il est dangereux, parce qu'il n'y a pas d'*opposition*.

Après la parade de *tierce*, si l'adversaire *tient le fer* ou

*l'écrase* au lieu de riposter de suite, le redoublement se fait par le coupé ou par le dégagement dedans avec l'opposition à gauche.

Après la parade de *seconde*, si l'adversaire ne riposte pas, le redoublement se fait par le dégagement dessus ou dessous.

Après la parade de *septime*, si l'adversaire ne riposte pas, le redoublement se fait par le dégagement dehors, la main haute et en supination, avec l'opposition à droite.

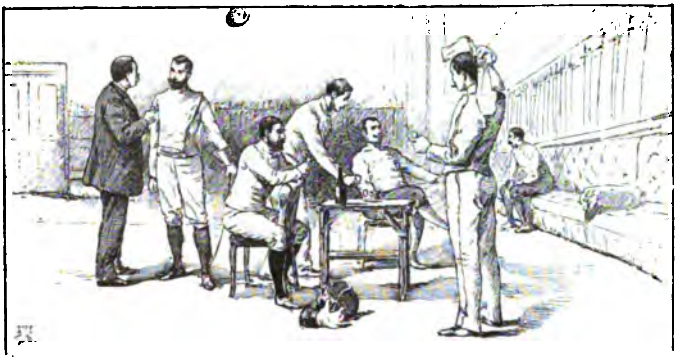
Le *redoublement de riposte* s'exécute de la même manière et dans les mêmes circonstances que le redoublement d'attaque, c'est-à-dire lorsque l'adversaire pare la riposte en restant développé ou en se relevant, et ne contre-riposte pas.

*Observation.* — Lorsque l'adversaire se relève en parant la riposte, il est quelquefois nécessaire de se développer un peu en redoublant.

Si l'on a riposté en se développant à demi, le redoublement peut s'exécuter en se développant à fond

Entre la riposte et le redoublement de riposte il ne doit pas y avoir de temps d'arrêt.





# SIXIÈME PARTIE

## TIRER LES CONTRES

### OU EXERCICE DES CONTRES

Cet exercice consiste à exécuter des attaques annoncées à l'avance qui doivent être parées par des parades également annoncées à l'avance.

Il a pris le nom de *tirer les contres* ou d'*exercice des contres* de ce que, en principe, on n'exécutait que des dégagements que l'on ne parait que par le contre. Mais il est préférable de s'exercer à exécuter plusieurs attaques usuelles, ainsi que plusieurs parades.

On procède ainsi :

1° Eu égard à la différence des tailles, les deux tireurs se

mettent en garde à portée de l'un d'eux, c'est-à-dire de celui qui doit attaquer. L'attaqueur, avant de commencer, laisse prendre l'opposition au pareur. Lorsque les deux adversaires sont prêts, l'attaqueur fait un dégagement dessus avec toute la vitesse et toute la correction dont il est capable; il doit rester un instant dans la position du développement, pour la corriger si elle est défectueuse.

Le pareur, sur le dégagement, pare le contre de quarte et riposte dans la ligne du dedans où il doit toucher; ensuite l'attaqueur se relève.

Les deux tireurs recommencent ces mêmes mouvements dans le même ordre, trois fois au moins.

Ensuite les deux tireurs changent de rôle et recommencent, le pareur étant devenu l'attaqueur et l'attaqueur le pareur.

2° Les deux tireurs prennent l'engagement de tierce et exécutent, *vice versa*, les mêmes mouvements que de l'engagement de quarte; cependant nous conseillons de substituer la parade de septime au contre de tierce.

3° Les deux adversaires se remettent en quarte, l'attaqueur fait une-deux dedans et le pareur pare septime et riposte.

Après avoir changé de rôle, comme précédemment, ils se mettent en tierce, l'attaqueur fait une-deux dessus et le pareur pare le contre-opposé.

4° Comme attaque, on exécute des doublés dans la ligne opposée à celle de l'engagement, que l'on pare par le contre de quarte et tierce, ou le double contre de quarte si le point de départ est l'engagement de quarte.

Si le point de départ est l'engagement de tierce, on pare le contre de tierce et quarte, ou le contre de tierce et septime. Le doublé peut être exécuté dans la ligne du dehors; alors la

parade sera septime et seconde, ou septime et le contre de septime.

On peut exécuter ainsi toutes les attaques et toutes les parades appropriées à ces attaques; mais il est inutile d'aller au delà des attaques et parades les plus usuelles.

Dans ces exercices il faut toujours riposter après avoir paré. On commence par des ripostes directes, que l'on doit toucher, pour s'exercer à les ajuster. Ensuite il faut s'exercer à parer la riposte, après avoir attaqué à fond et à contre-riposter.

Après cela on peut s'exercer à exécuter les ripostes composées.

Quelques professeurs enseignent l'exercice des contres en alternant les attaques et les parades sans riposter; ils font procéder ainsi : l'un des tireurs fait un dégagement, l'adversaire pare le contre et dégage sur la retraite du premier, qui pare à son tour le contre, et ainsi de suite « jusqu'à ce que la lassitude commence à se faire sentir ».

Nous n'approuvons pas ce système, pour plusieurs raisons :

1° Parce que les parades exécutées ainsi sont *d'opposition* et non détachées. Nous avons démontré plus haut l'utilité des parades sèches et détachées, qui permettent de riposter beaucoup plus vite; on ne doit parer d'opposition que quand on ne peut pas faire autrement.

2° Parce que en ne ripostant pas on n'apprend pas à riposter.

3° Parce que, au bout de quelques attaques alternatives, on se néglige, on ne tire plus à fond et les parades se ralentissent.

Cet exercice, exécuté alternativement, perd donc beaucoup de son utilité.

Il est indispensable de mettre des masqnes pour tirer les contres.

---

## TIRER A TOUTES FEINTES

### OU EXERCICE DES FEINTES

Tirer *à toutes feintes* est un exercice préparatoire à l'assaut.

Les élèves passant subitement de la leçon à l'assaut se trouvent tout désorientés d'être réduits à eux-mêmes, habitués qu'ils étaient jusqu'alors à recevoir le commandement du professeur. Il est indispensable d'établir un exercice qui serve d'intermédiaire entre la leçon et l'assaut.

L'exercice des feintes, divisé en trois degrés, est une excellente préparation : il exerce la main et les jambes, et habitue l'élève à raisonner ce qu'il fait ; il l'intéresse à continuer dans les bons principes et il se convainc lui-même qu'il ne peut réussir à devenir fort qu'en appliquant rigoureusement toutes les règles.

Les remises, les redoublements et les temps sont supprimés dans cet exercice.

#### 1er *degré.*

Les deux élèves se mettent en garde, à portée de l'un d'eux, c'est-à-dire de sorte qu'il puisse attaquer sans avoir besoin de

marcher. Celui qui est à portée attaque l'autre, après avoir engagé le fer, de sa place, sans avancer le pied gauche, cherchant à tromper les parades de son adversaire. Celui-ci pare de pied ferme, c'est-à-dire sans rompre.

Les ripostes sont supprimées pour le premier degré, afin de donner de la confiance à l'attaqueur.

### 2e *degré.*

Les deux tireurs sont placés en garde comme au premier degré. Celui qui pare riposte, celui qui attaque pare la riposte en se relevant.

### 3e *degré.*

Les deux tireurs exécutent comme ci-dessus le premier et le deuxième degré, en ajoutant, pour celui qui attaque, de rendre la contre-riposte après avoir paré la riposte de son adversaire. Il faut exiger que l'élève fasse ses attaques avec confiance quoiqu'il ait à parer les ripostes, car en ne tirant qu'à demi il n'offre aucune difficulté à son adversaire, tandis que s'il exécute ses attaques franchement — mais sans abandon et avec espoir de toucher y mettant le plus de vitesse possible — il donne plus de difficulté à celui qui pare, et par cette raison rend les ripostes moins aisées. La même remarque est à faire pour celui qui a paré : il faut qu'il riposte avec confiance et vitesse : ce n'est que par ce moyen qu'il pourra réussir.

Dans les trois degrés, lorsque l'attaqueur commence à sentir de la fatigue, on intervertit les rôles.

## PARADES DE CONTRACTION

Une parade est *de contraction* lorsqu'elle rencontre le fer d l'adversaire dans une ligne pour le ramener dans une autre.

C'est une parade fausse sur une attaque fausse (ne pas confondre avec fausse attaque, qui est une attaque à demi).

Par exemple, partant de l'engagement de quarte, l'attaqueur fait un une-deux dedans et l'adversaire pare le contre de quarte ; les deux lames se rencontrent à peu près à moitié chemin de la parade. Si le pareur emploie plus de force que l'attaqueur, il achève sa parade en ramenant le fer adverse dans la ligne du dedans pour l'en écarter. Si, au contraire, c'est l'attaqueur qui met le plus de force, la parade est à peu près neutralisée et l'attaque peut toucher en ligne basse ou au bras.

Dans cet exemple, certes les deux tireurs ont tort, mais l'attaqueur est encore plus fautif que le pareur, car, outre qu'il fait une-deux pour tromper tierce, que l'adversaire ne pare pas, il commande le mouvement puisqu'il prend l'offensive; il choisit son moment pour attaquer, rien ne l'y force, tandis que le pareur, lui, est obligé de faire quelque chose pour se garantir.

Il y a des tireurs qui, au lieu de chercher à juger l'attaque de l'adversaire, forment plusieurs parades circulaires ou autres sur n'importe quelle attaque, simple ou composée; de cette manière il y a forcément contraction et le pareur en est le principal responsable.

D'autres tireurs parent de contraction intentionnellement. Par exemple, jugeant une attaque simple de vitesse dirigée dans la ligne du dessus, ils parent septime avec beaucoup de force pour faire subir la contraction à l'adversaire. C'est non seulement brutal et disgracieux, c'est peu délicat et un manque de courtoisie; car ainsi on fatigue la main de l'adversaire et on peut lui faire mal, ce qui ne doit pas se faire lorsqu'il tire franchement et loyalement.

---

## L'ASSAUT

L'*assaut* est la mise en pratique des leçons qu'on a reçues. C'est l'image du combat. C'est un travail continuel, où l'esprit doit être toujours tendu à observer tous les mouvements de l'adversaire et le corps toujours prêt à obéir à la pensée. Il faut s'observer, pour ne pas contracter de défaut et se tenir toujours avec une grande sévérité dans les principes.

L'assaut est certainement plus attrayant que la leçon. Il ne faut se livrer à l'assaut qu'avec l'assentiment du maître, et avec lui seul pour commencer. Naturellement c'est au professeur de savoir ralentir ses mouvements et de modérer son jugement, de manière à se mettre au niveau du commençant. Il ne doit pas non plus toucher trop souvent l'élève, afin de ne pas le décourager, et doit se laisser toucher, afin de lui donner de la confiance.

Pour un élève, faire assaut avant d'en être capable est une faute presque irréparable et dont il se ressentira pendant toute sa vie de tireur.

Arrivé au degré de l'assaut, il est indispensable de continuer de prendre leçon. Malgré toutes les observations qu'on peut faire sur soi-même, il est de toute impossibilité qu'un élève, quelque intelligent qu'il soit, ne contracte pas de mauvaises habitudes. Le professeur doit s'apercevoir des circonstances où le jugement a été en défaut, indiquer ce qu'il y a à exécuter contre tel ou tel adversaire, d'après leur manière de faire; le tout, bien combiné par le professeur, rend la leçon plus intéressante et contribue beaucoup aux progrès de l'élève.

L'assaut est une improvisation perpétuelle. Il faut éviter de se faire *un jeu*, c'est-à-dire faire un nombre limité de coups, toujours les mêmes, sur quelque adversaire qu'on ait devant soi — ce qui peut réussir sur un tireur peut ne pas réussir sur un autre: -- il faut régler ses mouvements sur ceux de l'adversaire.

La jonction du fer est le signal du combat.

Se mettre en garde hors de distance et ne joindre le fer que quand on est prêt, pour éviter d'être surpris, sont des précautions qu'il est indispensable de prendre. Il arrive quelquefois que des tireurs se placent trop près : l'un se précipite avec violence sur l'autre, et profite du trouble de son adversaire pour le toucher. C'est donc une grande faute de se placer à portée.

Il est prudent de ne marcher qu'à petits pas pour se mettre à portée : l'adversaire peut être attentif à observer et saisir ce moment pour attaquer; il est donc utile, en marchant, d'avoir

arrêté d'avance dans l'esprit une parade prête à former en cas d'une attaque sur la marche, pour ne pas être pris au dépourvu. Il est même d'une bonne tactique de marcher pour faire attaquer l'adversaire, de parer son attaque pour faire une belle riposte.

La jonction du fer est un principe dont on ne doit s'écarter que le moins possible : c'est le guide des tireurs. C'est le sentiment du fer qui indique le moment d'agir ; sans engagement, on est sujet à faire des départs d'ensemble que l'on nomme *coups doubles*.

Si on a affaire à un tireur qui *ne donne pas le fer*, il faut se tenir hors de distance et autant que possible sur la défensive ; ne tirer que sur ses marches, sur ses préparations d'attaques ; le menacer souvent ; il est probable qu'il se déterminera à joindre l'épée : alors commence le choc. S'il s'y refuse, faire des fausses attaques pour occasionner une parade et riposte, pour la parer et contre-riposter ; ou pour occasionner une tension, pour la parer et riposter ; ou bien, si l'on ne se sent pas la vitesse suffisante pour toucher une attaque simple, on en fait la feinte, afin de lui faire former une parade pour la lui tromper. Il ne faut pas conserver la pointe immobile devant lui, car elle lui servirait de guide pour former ses coups.

Si on a affaire à un adversaire qui a la main dure et qui écrase le fer pour prendre un point d'appui sur-la lame, il est préférable de donner peu ou pas le fer. Il faut combattre cette dureté de main par la légèreté du doigté, en évitant les engagements, les battements, etc.. en évitant de donner le moindre point d'appui à la force.

Si l'adversaire cherche, en attaquant ou en ripostant, à forcer son chemin dans la ligne malgré la parade, il faut parer avec

la main un peu plus rapprochée du corps et la pointe plus haute, pour que le fort de la lame soit plus sur le faible de la lame adverse.

Si, sur une attaque ou sur une riposte, il arrive à temps à la parade, tout en y mettant une force exagérée, il ne faut pas chercher à résister, il faut céder de la pointe.

Si on cherche à résister, la main et le bras aussi bien que le fer se trouvent écartés loin de la ligne; alors, ayant trouvé momentanément un point d'appui pour sa force, il ne s'écarte lui-même pas trop de la ligne et peut riposter avec d'autant plus de succès qu'ayant le bras et la main à ramener en ligne, on ne peut pas revenir à la parade avec vitesse. En résistant, on risque quelquefois même de perdre l'équilibre; alors on est à sa merci.

Pour céder de la pointe, il faut conserver le bras souple, tenir l'arme principalement du pouce et de l'index; les trois derniers doigts doivent seulement maintenir la pointe le plus près possible de la ligne, de façon qu'ils puissent ressaisir l'arme d'une pression nerveuse.

L'homme de grande taille doit éviter de faire des attaques en marchant : il doit se servir de l'avantage de sa taille pour tenir son adversaire à distance, en attaquant sur ses marches et sur ses préparations.

Souvent les tireurs se mettent en garde avec une sorte de négligence : ils font la faute de ne pas plier sur leurs jambes pour ne pas se fatiguer ; quand l'intention leur vient d'attaquer, alors ils se contractent pour donner plus de vitesse à leur attaque. Sur cette sorte de préparation il est presque immanquable qu'une attaque simple n'ait de réussite.

L'homme petit est toujours obligé de marcher pour arriver à sa distance. Il doit travailler beaucoup, bien faire les changements d'engagement, feindre quelquefois de se livrer, et tendre des appâts pour faire attaquer son adversaire. Il a besoin d'être fort dans les parades et ripostes, et ne doit plus lâcher prise, une fois le choc commencé.

Entre tireurs à peu près de même taille, il est préférable de ne pas prodiguer les attaques : elles n'ont de réussite que par l'apropos et le jugement

Toutes les attaques peuvent se parer de différentes manières : il faut donc choisir la plus avantageuse selon les circonstances.

Rompre d'un petit pas, en parant, est un excellent moyen de faciliter la parade et ne nuit pas à la riposte; il est bon surtout de l'employer lorsqu'on a un adversaire inconnu devant soi.

Les parades circulaires, telles que le contre de quarte, et les parades demi-circulaires, telles que septime, sont plus difficiles à tromper que les parades simples transversales, telles que quarte et tierce.

On ne peut se faire une théorie sur l'adversaire qu'après avoir fait des armes avec lui plusieurs fois. Il faut surveiller ses mouvements avec attention et étudier continuellement son jeu, pour voir quelles sont ses attaques et ses parades de prédilection et pour voir de quelles ripostes il se garantit le plus difficilement, afin de se servir autant que possible des parades qui donnent lieu à ces ripostes.

Par exemple, s'il se garantit difficilement des ripostes qui suivent la parade de quarte, telles que les ripostes du tac-au-tac

par le dégagement ou le coupé dessus, etc., il faut, si la finale de l'attaque est en ligne haute, terminer la parade par quarte, ou le contre de quarte, selon la ligne où cette finale a lieu, pour amener ces ripostes.

Le choix de la riposte et le plus ou le moins de facilité que peut avoir l'adversaire pour tromper ces différentes parades sont les principales considérations qui doivent décider de l'emploi des parades simples ou des contres.

Il faut répondre le moins possible aux feintes et aux fausses attaques : ce serait faire le jeu de l'adversaire, car il ne les fait que dans l'espoir qu'on y répondra.

Certains tireurs, à la suite de leurs attaques, redoublent ou remisent sans s'inquiéter de parer les ripostes; quelquefois ils se baissent pour les éviter. Cette faute provient des mauvais principes qu'ils ont reçus : n'étant pas bien placés en garde, ils ne peuvent se bien développer; les reins et la hanche n'étant pas comprimés, le haut du corps penche en avant, le pied gauche n'est plus d'aplomb et il y a impossibilité de se relever; les redoublements servent alors à maintenir l'équilibre.

Pour combattre ces tireurs, il est préférable, si l'espace le permet, de rompre d'un grand pas et de les laisser dans le vide, et s'ils veulent reprendre l'offensive, prendre un coup d'arrêt, car ils sont alors obligés de marcher; autrement il serait préférable de marcher en parant autant de fois qu'ils font de remises ou de redoublements et riposter sur leur retraite en se développant au besoin, ou attendre qu'ils soient relevés pour faire une reprise d'attaque. Si les positions respectives le permettent, riposter par le liement ou faire des croisés (les croisés ayant la propriété de désarmer ou, au moins, d'ébranler les

doigts et le poignet). Si la remise est faite par une bourrade. et que la position du corps le permette, riposter au tac-au-tac avec la plus grande rapidité possible, et revenir à la parade aussitôt pour éviter toute contestation.

Des tireurs retirent le bras pour riposter; c'est une des conséquences de la mauvaise position : le corps se porte en avant, ils écrasent souvent le fer en parant, et sont obligés de retirer le bras pour ajuster la riposte; à ce moment on doit faire des remises et se relever vivement en se couvrant pour éviter d'être touché, quoique trop tard pour la *bourrade*.

Sur les tireurs qui attaquent en courant, il faut avoir recours au coup d'arrêt. Mais s'ils courent en formant une multitude de parades pour empêcher de faire le coup d'arrêt, il faut attendre la finale de leur attaque pour la parer de pied ferme et au besoin en marchant; car ces tireurs espèrent que l'on rompra sur leur attaque, et alors, tout désorientés de se trouver si près, ils se sauvent en désarroi, et on doit en profiter pour les poursuivre. Si, au contraire, ils ne reculent pas, il faut rompre soi-même, spontanément, d'un très grand pas et les attaquer s'ils font mine d'avancer de nouveau.

D'autres tireurs font des tensions à tout propos, sans se préoccuper des coups doubles, espérant réussir par l'audace et neutraliser les attaques soit en tournant le corps, soit en se baissant; ils provoquent même des discussions, pour préoccuper l'esprit de l'adversaire. Tous ces stratagèmes que cette sorte de tireurs appellent *ruses* sont déplorables : ce n'est qu'un abus du fleuret; cela accuse la faiblesse de leurs moyens; d'ailleurs, s'ils sont quelquefois gênants, ils sont toujours disgracieux et ne peuvent jamais arriver à la vraie force. Il faut que la bonne méthode évite toutes ces mesquines manœuvres, et

prouve qu'elle n'est pas réduite au seul avantage d'une discussion de principes.

Pour combattre ces tireurs, il faut simuler l'attaque, s'emparer du fer dans leurs tensions, faire de vigoureux croisés et tirer. Au bout de peu de temps on les verra changer de système.

Il ne faut pas abuser des temps. Il ne faut les tenter que lorsqu'on a bien jugé l'attaque composée de l'adversaire : un temps faux occasionne un coup double, ce qui est affreux; mais un temps juste, à propos, fait preuve d'un excellent jugement et d'une bonne exécution.

Il ne faut pas perdre de vue qu'un temps faux détruit toutes les qualités des temps justes qu'on aurait pu prendre dans tout le courant de l'assaut, car il serait la preuve que le hasard plutôt que le jugement les avait rendus justes.

Il faut se défier des tireurs qui rompent sans nécessité apparente : c'est sans doute pour tendre un piège.

Lorsqu'on fait des armes avec un tireur dont on ne connaît pas le jeu, il faut attaquer peu, principalement par coups simples, après avoir écarté le fer, et le moins possible en marchant. La fausse attaque est souvent utile pour étudier un jeu nouveau.

Il faut se relever sur la défensive même lorsqu'on a touché.

Il faut, autant que possible, éviter les corps-à-corps.

Lorsque, dans le feu de l'action, le corps-à-corps a lieu et que les deux adversaires se trouvent tellement rapprochés l'un de l'autre que les mouvements des épées sont, pour ainsi dire, paralysés comme moyen de défense ou comme moyen d'attaque avec la pointe, on doit immédiatement l'arrêter. Dans toute autre circonstance il n'y a pas lieu d'interdire le corps-à-corps;

on ne peut y mettre fin qu'en se mettant vivement hors mesure en parant les coups que peut porter l'adversaire.

Un assaut ne doit pas excéder un quart d'heure au maximum; en tirant plus longtemps on perd ses moyens et on risque de contracter des défauts, toujours difficiles à corriger.

On ne doit pas demander si son coup a touché, on doit s'en rapporter à la bonne foi de l'adversaire et à la clairvoyance de la galerie.

Lorsqu'il y a coup double et que l'adversaire a tort, il est d'usage de ne pas lui en faire le reproche et de lui laisser le mérite de le reconnaître.

Lorsqu'on a fait tomber son adversaire dans un piège ou qu'on a dévoilé celui qu'il vous tendait, afin de ménager son amour-propre, il est de bon goût de ne pas s'en glorifier.

Les mouvements d'impatience, même contre soi-même, sont désagréables pour l'adversaire et pour les spectateurs : il faut donc les éviter.

Il ne faut jamais se plaindre du jeu de l'adversaire, on doit quand même en tirer parti; cependant, s'il inspire par trop de répugnance, il faut prendre un prétexte honnête pour terminer l'assaut.

La manière de faire des armes dépendant du moral autant que du physique du tireur, il est impossible de faire la nomenclature de tous les jeux; qu'on prenne les principes pour base. Quand on est arrivé au degré de faire assaut, qu'on fasse des armes avec les tireurs qui se présentent; mais si on a le bonheur de se trouver entre les mains d'un professeur capable de démontrer de bons principes, nous conseillons de continuer à prendre leçon avec le même professeur: c'est le seul moyen d'arriver à un bon résultat.

Les coups de bouton ne sont valables que quand ils touchent dans la partie du buste comprise entre l'épaule droite — à partir de la couture de la manche — et le sein gauche (pour les droitiers), la couture du col de la veste et les hanches, et dans le flanc droit. Les coups portés dans le dos et dans l'épaule — partie délimitée par la couture de la manche — ne comptent pas. Beaucoup de tireurs abusent de cette convention : ils se contorsionnent, tournent le dos, *se couchent*, se tournent de côté pour se cacher derrière le bras et sont tout fiers d'éviter de cette façon les coups dans la poitrine. C'est vraiment abuser de ce que le fleuret — arme courtoise — est terminé par un bouton inoffensif : ils oublient qu'avec une arme pointue on peut atteindre la poitrine en passant par le dos ou le bras. Bertrand, dans son duel avec Lafaugère, ayant porté un coup d'épée à son adversaire dans le bras, la pointe sortit dans le dos.

Il serait à souhaiter que l'on convînt d'admettre comme valables au même degré les coups portés avec le bouton du fleuret dans tout le buste — jusqu'au-dessous des hanches — et de donner une valeur quelconque, si faible qu'elle soit, aux coups touchés dans l'épaule droite et le bras jusqu'au coude. De cette manière il n'y aurait plus intérêt à se contorsionner, il y aurait moins de tireurs irréguliers et désunis, l'art de l'escrime y gagnerait et le fleuret serait toujours une arme courtoise, chevaleresque et élégante.

## QUELQUES CONSEILS POUR TROMPER LE FER

### ET ÉVITER LES PARADES DE CONTRACTION

Juger d'avance la parade que va former l'adversaire — ce qui permet de tromper l'épée juste et d'éviter la *contraction* — est une des plus grandes difficultés de l'escrime. Nous en avons fait l'objet d'une étude spéciale, en nous basant sur des observations qui nous sont personnelles, ou, pour mieux dire, sur un principe qui n'a encore jamais été démontré.

Quand un tireur inexpérimenté veut envoyer son épée à droite, il commence par la porter à gauche pour prendre de l'élan et avoir plus de force. Pour former ses parades il commet la même faute : il commence par porter sa pointe dans la direction opposée à celle de la parade qu'il veut faire. A mesure qu'il fait des progrès dans l'art des armes, il cherche à se corriger de ce défaut qui ralentit sa parade, il évite de faire ce mouvement. Mais, instinctivement et involontairement, il annonce la parade qu'il a l'intention de faire en prenant d'avance une position qui lui donne de l'élan pour former cette parade. Ainsi, avec une grande attention et beaucoup d'observation, on peut arriver à deviner, par la position de sa main et de sa lame, quelle parade l'adversaire a « dans la main », celle qu'il a l'intention de former, ou qu'il formera, même malgré lui, à cause de sa position; en choisissant les attaques appropriées à ces parades, on peut arriver à éviter les contractions et à tromper le fer presque avec certitude. Par exemple, quand un tireur

veut parer tierce ou sixte étant en position de quarte — qu'il y ait engagement ou non, — il tiendra sa pointe un peu plus à gauche et la main sera autrement placée que s'il veut parer le contre de quarte.

Quand on a habitué l'œil à saisir les nuances dans les positions de la main et de la lame d'un adversaire, il faut observer quelles sont ses habitudes ; c'est-à-dire, lorsqu'il « annonce » une parade par sa position et qu'on la lui trompe, il faut se rendre compte s'il a l'habitude de l'achever complètement avant d'avoir recours à une parade supplémentaire et voir quelle est cette parade ; car on revient toujours à ses parades favorites, surtout lorsque l'attaque est soudaine. Par exemple, lorsque, étant engagé en quarte, la position de l'adversaire annonce le contre de quarte et qu'on le lui trompe, il faut voir s'il a l'habitude de parer le contre de quarte et tierce ou le contre de quarte et septime, etc., et il ne faut achever le doublé, dans le doublé et dégagé ou le doublé et dédoublé, etc., qu'autant qu'il achèvera le contre de quarte, car il peut très bien ne pas fermer la ligne au contre de quarte, se voyant trompé, et aller tout de suite à tierce ou à septime.

Par la position également on peut voir si l'adversaire a l'intention de prendre un temps, un coup d'arrêt, ou simplement de faire une tension (*tendre la broche*). Par exemple, la position de l'adversaire n'indique aucune parade, mais l'attitude de la main et de la lame est à la fois inquiète et menaçante ; on doit craindre un temps, un coup d'arrêt, ou une tension, selon les circonstances et le degré de jugement auquel on a affaire.

L'étude des variantes dans les positions ne peut être faite en quelques lignes et rentre dans le domaine de la démonstra-

tion pratique. Nous voulons seulement indiquer un moyen pour aider l'élève et le mettre sur la voie du *jugement*, le « tireur de tête » ayant toujours le dessus, à moyens physiques à peu près égaux, sur le « tireur de tempérament ».

---

## QUELQUES CONSEILS

### POUR EXÉCUTER LES FEINTES

Les feintes ne doivent pas être toutes faites de la même manière pour toutes les attaques composées : il faut rapprocher plus ou moins la pointe de la lame adverse, selon la parade que l'on veut tromper.

Voici quelques exemples :

Étant engagé en quarte, lorsqu'on veut tromper tierce ou sixte par une-deux, il ne faut pas lever la pointe plus haut que la main de l'adversaire et ne pas la porter trop près de sa lame, dans la feinte de dégager, pour avoir le temps d'éviter la parade — la feinte et la parade allant au-devant l'une de l'autre. Partant de l'engagement de tierce, il en est de même pour tromper quarte.

Pour l'attaque par une-deux ou par le doublé — comme pour toutes les attaques composées de deux temps — la feinte doit être faite de « pied ferme », le bras étendu sans raideur, et le développement doit avoir lieu pendant l'exécution du deuxième mouvement, qui est la finale, et non pas après, ce qui serait

une perte de temps. Les principes sont les mêmes pour les attaques plus compliquées : les feintes faites le bras allongé et le développement exécuté en même temps que la finale, qui est le coup porté.

Étant engagé en quarte, lorsqu'on veut tromper le contre de quarte par un doublé, la feinte du dégagement doit être faite la pointe plus haute et plus près de la lame adverse, puisque dans le doublé les deux lames vont dans le même sens : plus on prend de l'avance, plus on a de chance d'arriver à temps. Partant de l'engagement opposé, la feinte doit être faite de la même façon dans le doublé pour tromper septime ou le contre de sixte.

En résumé, lorsque la feinte va au-devant de la parade que l'on veut tromper, il faut se tenir un peu éloigné de la lame adverse ; lorsque dans la feinte la pointe suit la lame adverse, il faut s'en rapprocher le plus possible.

---

## DES GAUCHERS

Les lignes sont renversées pour le gaucher, c'est-à-dire, pour le gaucher, la ligne du dedans est à droite et celle du dessus à gauche de sa lame, la pointe étant dirigée en haut ; la ligne du dessous est à droite et celle du dehors à gauche de sa lame, la pointe étant dirigée en bas.

Ce changement pour les lignes entraîne le même changement pour les parades et les engagements.

Entre deux gauchers l'engagement est le même pour les deux, ainsi qu'entre deux droitiers, et les coups et la manière de les exécuter sont les mêmes que pour les droitiers, en tenant compte, naturellement, du changement que nous venons d'indiquer pour les lignes.

Mais lorsqu'un droitier a pour adversaire un gaucher, les engagements sont différents : lorsque le premier est engagé en quarte, l'autre l'est en tierce. et réciproquement.

Entre droitier et gaucher, la détermination de la ligne pour le coup porté dépend de la ligne dans laquelle le coup est porté par rapport à celui qui le reçoit ou le pare. Par exemple, le droitier étant engagé dans la ligne du dedans (en quarte) et le gaucher engagé, forcément, dans celle du dessus (en tierce ou sixte), le premier exécute un dégagement d'une ligne haute à l'autre; ce dégagement prend le nom de *dégagement dedans*, puisqu'il est porté dans cette ligne; l'adversaire pare quarte et riposte droit : cette riposte est portée dans la ligne du dessus et prend le nom de cette ligne.

Pour toutes les feintes la détermination de la ligne est la même que pour le coup porté, la feinte étant le simulacre du coup porté.

Si les droitiers avaient à combattre des gauchers aussi souvent que les gauchers ont à combattre des droitiers, les avantages et les désavantages de leur position réciproque seraient exactement les mêmes pour les deux partis. Mais il n'en est pas ainsi : le gaucher gagne un avantage considérable par l'habitude continuelle où il est d'avoir des droitiers pour adversaires, tandis que ces derniers n'ont que des occasions relativement très rares de rencontrer un gaucher.

Pour cette raison, le droitier éprouve non seulement de l'embarras pour la combinaison de ses coups, mais il éprouve une grande difficulté à les ajuster, le bras et l'épaule gauches étant en avant.

Ce qui est bon pour le droitier contre le gaucher est également bon pour le gaucher contre le droitier.

Il faut régler les attaques et les ripostes sur le jeu de l'adversaire, qu'il soit gaucher ou droitier; mais, en général, il faut donner au gaucher le moins possible l'occasion de parer quarte, parce qu'il a toujours beaucoup d'aptitude pour cette parade, qu'il exécute avec beaucoup d'autorité. Il fait souvent suivre la parade de quarte ou du contre de quarte d'une riposte en ligne basse; la parade naturelle, pour se garantir de cette riposte, est celle de seconde, mais la parade la plus vite à exécuter et la plus sûre est celle de tierce, la main très basse, la pointe très haute, en restant fendu[1]. S'il tarde si peu que ce soit à riposter, le redoublement par le coupé, avec opposition à gauche, est excellent.

Après la parade de tierce, le gaucher riposte droit difficilement, parce que cette riposte tombe dans la parade de quarte du droitier; ses ripostes favorites sont celles par le coupé ou le dégagement dessus; les remises sont alors d'un très bon effet et le forcent à riposter droit.

Les ripostes en lignes basses sont généralement les meilleures; mais les gauchers qui ont une grande habitude de l'assaut cherchent souvent à s'en garantir en baissant le coude et

1. Cette parade est la même que celle indiquée, page 108, § 2, pour se garantir de la riposte par le coupé dégagé dehors d'un droitier.

la main de façon à cacher le corps dans ces lignes au lieu de parer; il faut alors riposter droit et un peu haut, près de l'épaule, afin de ne pas passer.

Après la parade de septime, la riposte en ligne basse est bonne, mais la riposte par le dégagement dessus est souvent préférable, quoique la remise soit à craindre.

Les ripostes à temps perdu et les reprises d'attaques sont aussi d'un grand secours pour combattre les gauchers.

Les règles pour les temps ne sont pas exactement les mêmes pour droitiers contre gauchers que pour droitiers entre eux.

Par exemple, sur le doublé dessous ou le doublé dessus, pour tromper le contre de quarte, le temps peut se prendre dans la ligne du dessous (qui devient la ligne du dehors par la finale de l'attaque) avec l'opposition accentuée *à gauche*. La position réciproque des tireurs permet cette exception.

Sur le doublé dedans, pour tromper le contre de tierce ou le doublé dehors pour tromper septime, le temps se prend en baissant la pointe — par un mouvement semblable à un contre-dégagement — dans la ligne du dehors (qui devient celle du dessous par la finale de l'attaque) avec l'opposition à droite.

Il faut, autant que possible, éviter de prendre des temps entre gauchers et droitiers. La position des deux mains, qui sont vis-à-vis l'une de l'autre, occasionne très souvent des rencontres de gardes; elles ne peuvent être évitées que par une opposition exagérée, ce qui découvre beaucoup les autres lignes et peut permettre à la pointe adverse de passer en deçà.

# HISTORIQUE DU SALUT

De tout temps il a été d'usage que les tournois, les combats publics, les joutes et assauts de l'épée ou du fleuret fussent précédés de marques de déférence, qu'échangeaient entre eux les adversaires et qu'ils adressaient aussi à l'assistance.

Les gladiateurs romains saluaient César avant de mourir et agitaient leurs boucliers et leurs glaives en l'honneur de l'Empereur.

Au moyen âge, suivant les règles de Godefroy de Preuilly, qui le premier dressa les lois des tournois, le chevalier allait d'abord s'incliner devant le souverain qui présidait et mettre ensuite un genou en terre devant sa dame.

Sous la renaissance, les princes et gentilshommes saluaient de l'épée et de la dague avant de croiser le fer. C'est par un salut de cette sorte, raconte Brantôme, que Jarnac et la Châtaigneraie rendirent hommage à Henri II sur la terrasse de Saint-Germain avant de s'élancer l'un contre l'autre.

Mais c'est surtout à partir de Louis XIII que commencent à se dessiner les révérences de l'épée, pendant que s'abaisse

fièrement le feutre orné de plumes. Besnard est le premier maître qui les décrit dans son traité.

Louvois, ministre du grand Roi, formula les règles du Salut militaire de l'esponton, sorte de demi-pique que portait l'officier d'infanterie.

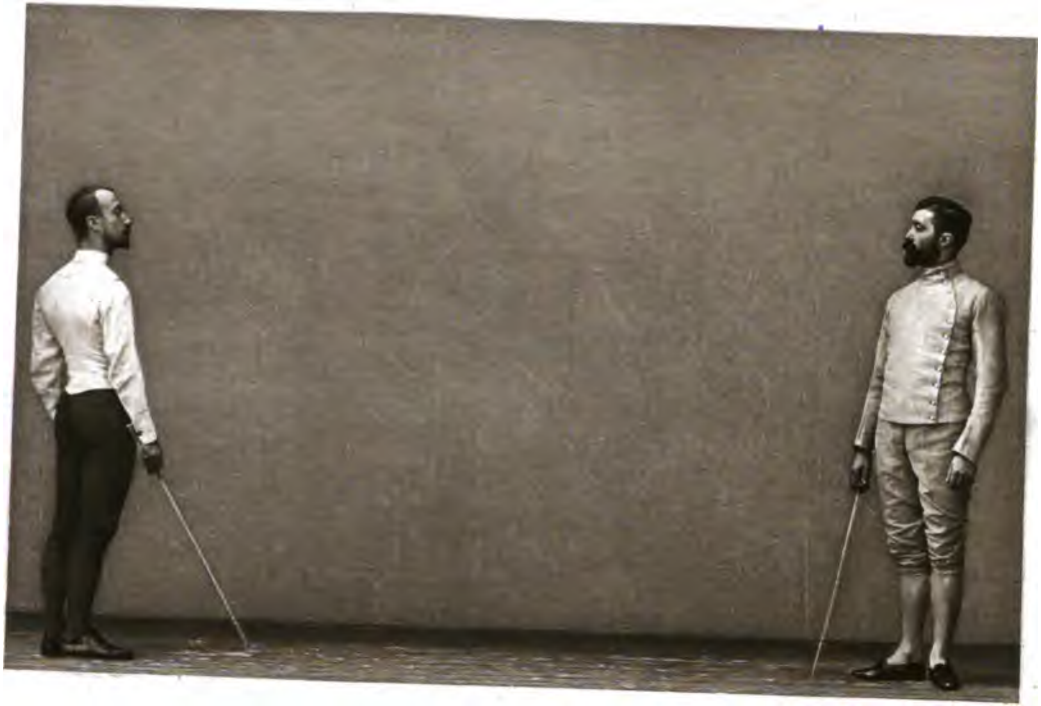
Sous Louis XV, la révérence de l'épée s'affine, se mignardise, conformément à la galanterie de l'époque.

« Pendant tout le XVIIIe siècle, a dit Grisier, le Salut des armes précédait le duel, et la plus exquise politesse était de mise. Cet usage semble parti avec les habits brodés de ce temps. » Et l'auteur exprime le regret que les « ferrailleurs » ne puissent surmonter leur antipathie pour cette noble tradition.

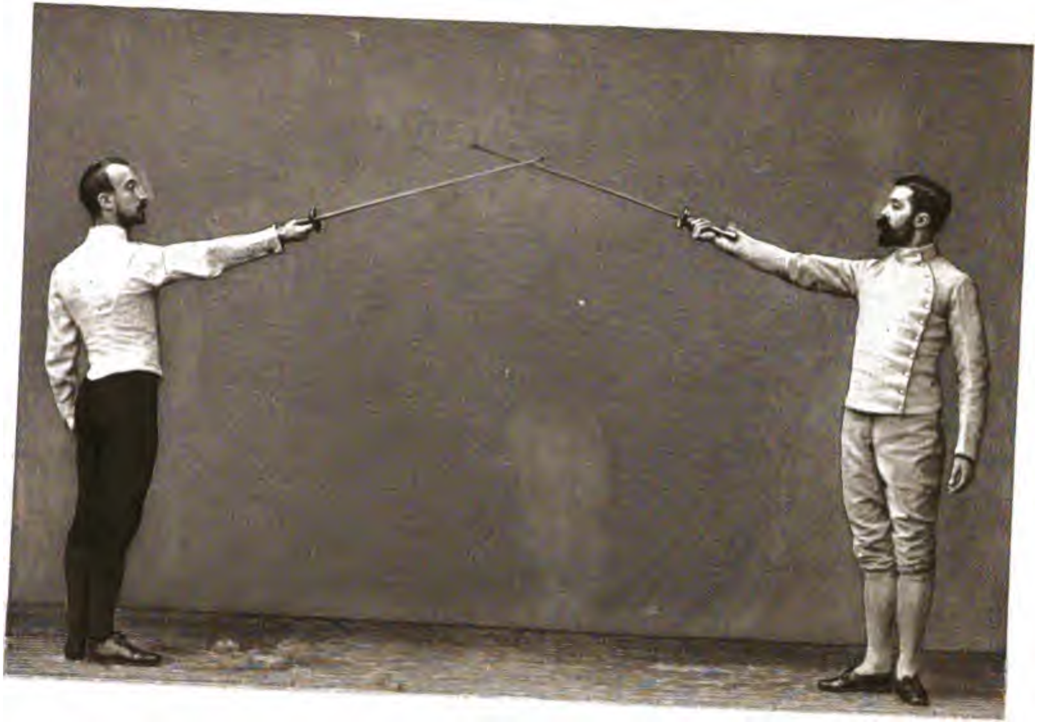
Gomard, enfin, dans son traité, recommande pour l'élève déjà formé l'exercice du Salut, qui lui donnera de la grâce et de l'aisance.

C'est ce Salut, exécuté jusqu'ici avec trop de variantes dans les différentes Écoles, que l'Académie d'armes, il faut le répéter, a voulu unifier, simplifier, moderniser et vulgariser en présentant au public cet opuscule, qui est le résultat d'une étude approfondie.

L'ACADÉMIE D'ARMES.



SALUT DES ARMES
(Position preliminaire)



SALUT DES ARMES
Première position

# LE SALUT DES ARMES[1]

## LE MUR[2]

Le Salut est le prélude de l'assaut.

Il a pour but de permettre au tireur de remplir un devoir de politesse envers son adversaire et la galerie, et aussi de faire valoir ses qualités de correction et d'élégance.

Il consiste en un certain nombre de mises en garde, de saluts de l'épée, de *dégagements* et de parades *simples*[3] dans les lignes hautes.

Les principes adoptés sont les suivants :

Après avoir déposé le masque à terre, à distance d'un pas environ à gauche, les deux tireurs se relèvent en face l'un de l'autre en joignant les talons le droit devant le gauche, et en laissant tomber naturellement les bras, la pointe du fleuret presque à terre en avant et à gauche du pied droit, puis ils exécutent simultanément le premier mouvement de la mise en garde.

Ce premier mouvement consiste à faire un pas en avant, en

1. Rédaction de l'Académie d'armes de Paris.

2. Le nom de *mur* a été primitivement donné à un exercice analogue à celui des *contres*, exécuté de pied ferme comme si l'on tirai contre un mur. L'idée vint ensuite d'y introduire les saluts au public et à l'adversaire, et on en fit, après diverses simplifications, le mur actuel, qu'il est plus juste d'appeler désormais le « Salut » ou mieux le « Salut des armes ».

3. Il est d'usage d'appeler parade *simple* la parade en ligne droite ou parade directe.



SALUT DES ARMES
Première mise en garde

élevant le bras droit allongé, la main tournée les ongles en dessus à hauteur du sommet de la tête et un peu à droite, la lame dans le prolongement du bras, puis à rapprocher immédiatement la main au menton, les ongles tournés vers le visage, l'épée verticale, pour saluer ensuite son adversaire en abaissant l'épée vers la droite de toute l'extension du bras, la paume de la main tournée vers le sol.

Le deuxième mouvement consiste à ramener le bras vers la main gauche, qui saisit alors le talon de la lame, sans la serrer, imitant le geste nécessaire pour remettre et ressortir l'épée du fourreau.

Le troisième mouvement consiste à élever en même temps les bras au-dessus de la tête en les arrondissant.

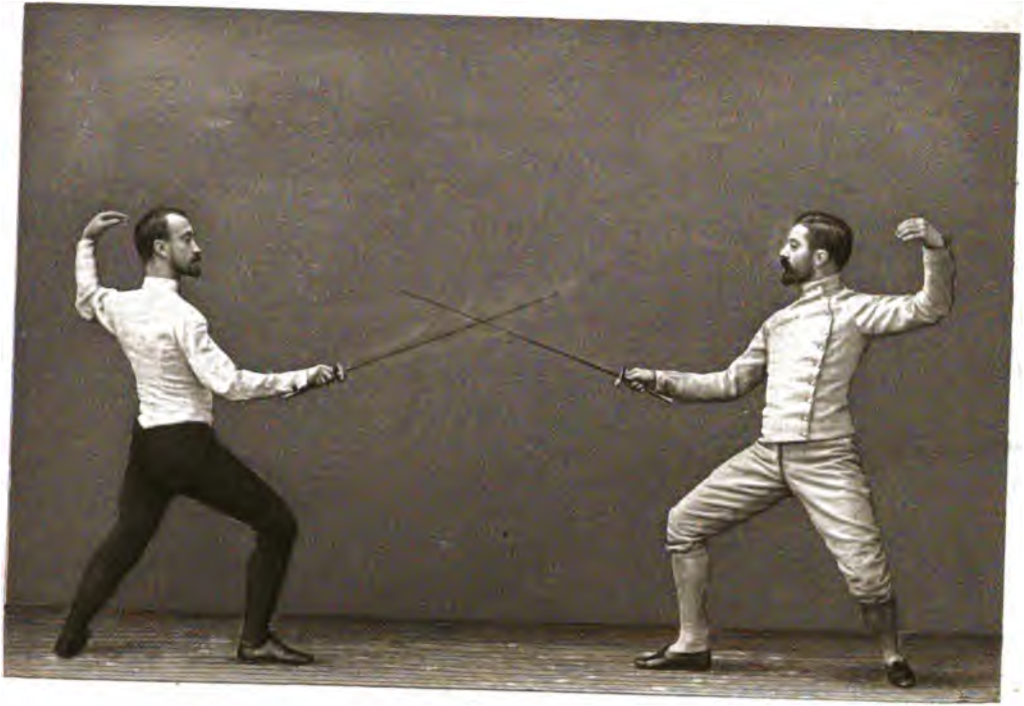
Le quatrième mouvement consiste à lâcher l'arme de la main gauche qui se place en arrière à hauteur du sommet de la tête, le bras gauche toujours arrondi, pendant que la main droite s'abaisse à hauteur du sein droit, le bras demi-tendu, le coude devant et à proximité du corps, la pointe de l'épée à hauteur du visage.

Le cinquième mouvement consiste à porter le pied droit à environ deux semelles en avant du talon gauche, en fléchissant sur les jambes, le corps toujours droit[1].

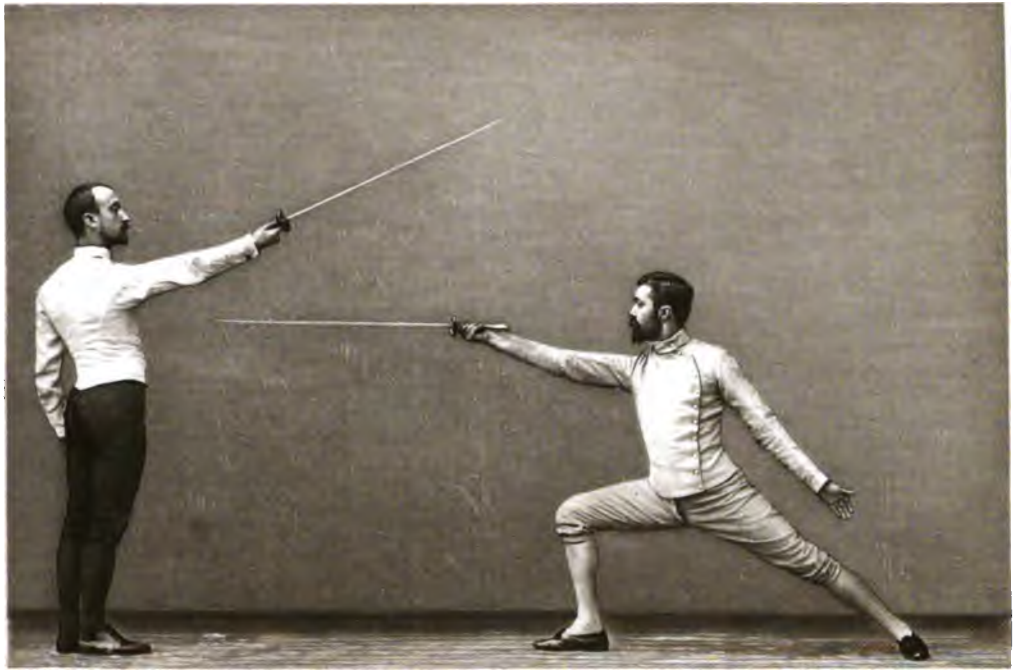
Dans la mise en garde du Salut, les tireurs doivent avoir soin de toucher la pointe de l'épée adverse en tierce, au moment où la main droite s'abaisse de façon à donner le signal du mouvement des jambes.

Au moment où les pieds droits posent à terre, les mains

1. Les cinq mouvements de la mise en garde, qui sont ici décomposés pour la clarté de la démonstration, doivent être liés dans l'exécution.



SALUT DES ARMES
Première mise en garde



SALUT DES ARMES
(Prendre sa mesure)

droites doivent conserver la position de tierce, et les épées rester jointes.

Aussitôt en garde, les tireurs se rassemblent en arrière, en reprenant exactement la position du premier mouvement.

Ils s'invitent à prendre leur mesure par la seule formule suivante : « A vous, monsieur. » L'usage est de laisser au plus âgé ou à l'invité le droit de commencer.

Celui qui commence amène la main droite à hauteur du menton, le bras tendu, en dirigeant la pointe au corps, et il se développe d'un trait sur l'adversaire, sans le toucher.

Pour exécuter ce mouvement, il faut porter le pied droit à trois semelles et demie environ du talon gauche, en rasant le sol, et en maintenant la jambe gauche tendue.

Lorsque le pied pose à terre, il faut plier la jambe droite de façon que le genou soit verticalement au-dessus du cou-de-pied. Le buste doit rester droit, les reins cambrés, la main gauche détachée de la cuisse.

Aussitôt fendu, l'attaqueur se relève d'un trait en reprenant la première position, à cette seule différence près qu'il ramène la main droite à quelque distance du menton, en donnant à l'épée une position à peu près verticale. Ce dernier mouvement de la main et de l'épée doit être exécuté simultanément par les deux tireurs, qui exécutent alors le premier des saluts au public.

Ils saluent d'abord à leur gauche en portant la main tournée les ongles en dessus un peu en avant et à hauteur du sein gauche, l'épée presque horizontale et à mi-chemin vers la gauche; puis ils rapprochent la main du visage, comme plus haut, pour saluer à droite, en tournant cette fois la main les ongles en dessous, et en la portant un peu en dehors et à hau-

teur du sein droit, l'épée presque horizontale et à mi-chemin vers la droite[1].

A ce moment les adversaires se mettent en garde, comme il a déjà été dit, sans revenir toutefois à l'élévation de la main et en engageant l'épée en quarte.

L'attaqueur exécute alors un *dégagement*, la main les ongles en dessus, dans la ligne de *sixte-tierce* sans toucher l'adversaire, en ayant bien soin que le mouvement du bras droit précède celui des jambes.

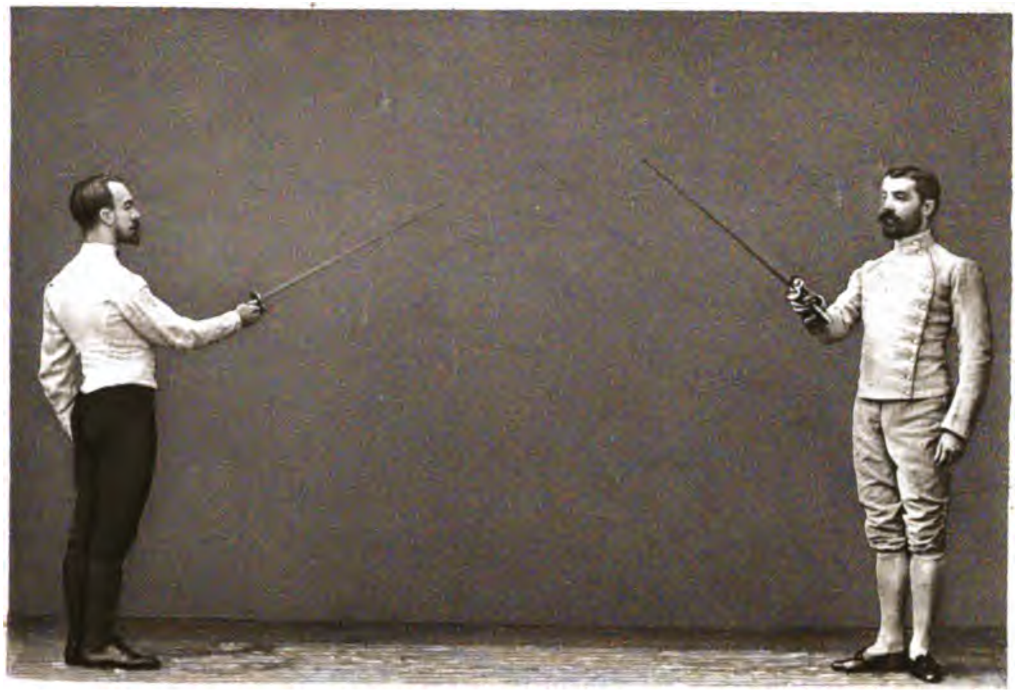
L'adversaire prend immédiatement la parade *simple* de *sixte* ou de *tierce*, et dirige la pointe de son épée en bas, un peu vers la gauche, la main tournée les ongles en dessous.

L'attaqueur, sous l'action de cette parade, laisse pivoter le fleuret entre le pouce et l'index, la main tournée les ongles en dessus, sans plier le bras, qui doit se trouver dans une ligne parallèle à la jambe gauche, de façon que la pointe se place rapidement en arrière de l'épaule gauche et à hauteur de la tête, le regard passant entre la lame et le bras ; puis il se remet en garde, en prenant l'engagement de *sixte* ou de *tierce*, que l'adversaire doit prendre en même temps, avec opposition.

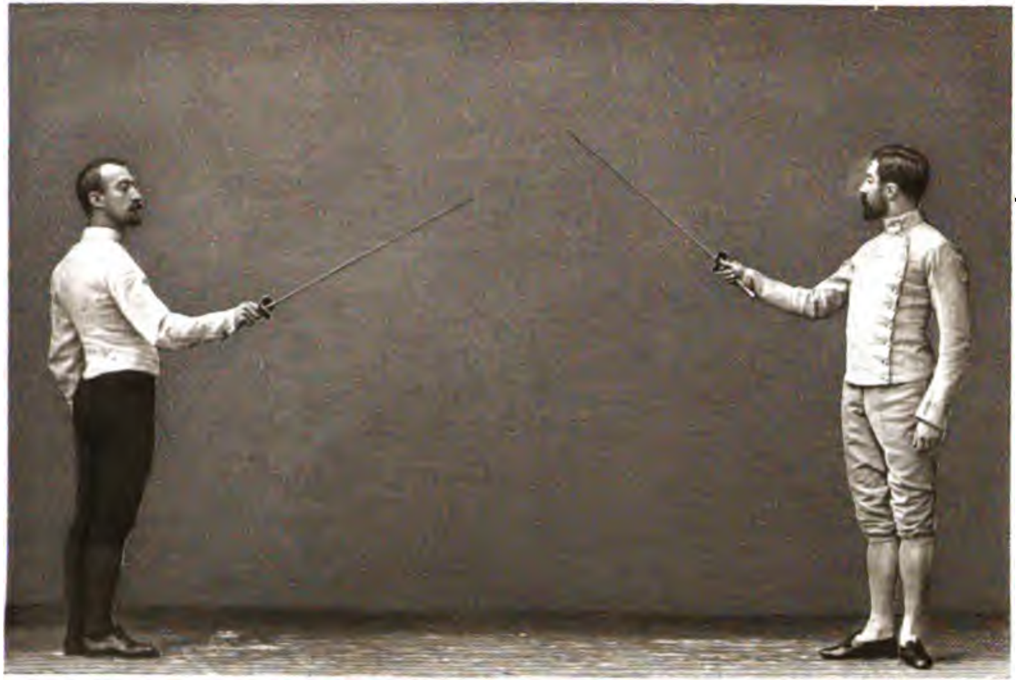
L'attaqueur exécute alors un deuxième *dégagement en quarte*, en observant les mêmes recommandations que pour les dégagements en *sixte-tierce*.

L'adversaire prend immédiatement la parade de *quarte*, et

1. Dans les assauts publics les saluts doivent s'adresser directement au Président et au Vice-Président, s'il y en a un. Ils ne doivent, sous aucun prétexte, être faits du même côté par les deux adversaires. Le Président répondra à chacun des saluts par un salut du fleuret sans se lever; s'il y a un Vice-Président lui faisant vis-à-vis, il répondra à chaque salut des tireurs par une inclinaison de tête.



SALUT DES ARMES
Salut au public à gauche



SALUT DES ARMES
Salut au public à droite



SALUT DES ARMES
Position après le dégagement dans la ligne du dessus
(sixte tierce) paré par tierce

baisse la pointe un peu vers la droite, la main tournée cette fois les ongles en dessus

L'attaqueur, sous l'action de cette parade, laisse pivoter le fleuret entre le pouce et l'index, comme plus haut, mais de façon que la pointe se place cette fois en arrière de l'épaule droite, le regard passant toujours entre la lame et le bras; puis il se remet en garde en prenant l'engagement de *quarte*, que l'adversaire prend en même temps, avec opposition.

L'attaqueur recommence plusieurs fois alternativement ces dégagements en *sixte-tierce* et en *quarte :* le nombre en est de quatre ou de six, de façon qu'il soit toujours pair, pour que le dernier *dégagement* soit exécuté dans la ligne de *quarte*[1].

Après ce dernier dégagement, l'attaqueur fait le simulacre d'un une-deux en *quarte*, sans se fendre ni tendre le bras, et en mettant la main en position de *tierce* et au second mouvement; puis il reprend la position de premier mouvement de la mise en garde.

Pendant le relèvement même de l'adversaire, le pareur, qui est resté en garde en laissant la main dans la position de la parade de *tierce*, prend à son tour sa mesure en exécutant un coup droit sans toucher l'adversaire, puis il se redresse d'un trait, comme il a été dit pour le premier attaqueur, et les deux tireurs se remettent en garde.

Les rôles se trouvent cette fois intervertis, et le pareur, devenu l'attaqueur, exécute à son tour la série de dégagements

1. Pour l'exécution de ces dégagements, une certaine liberté d'action est laissée au tireur, qui peut, pour raison d'élégance, marquer un temps d'arrêt sur la finale du développement après un ou deux dégagements et se relever rapidement après les autres.

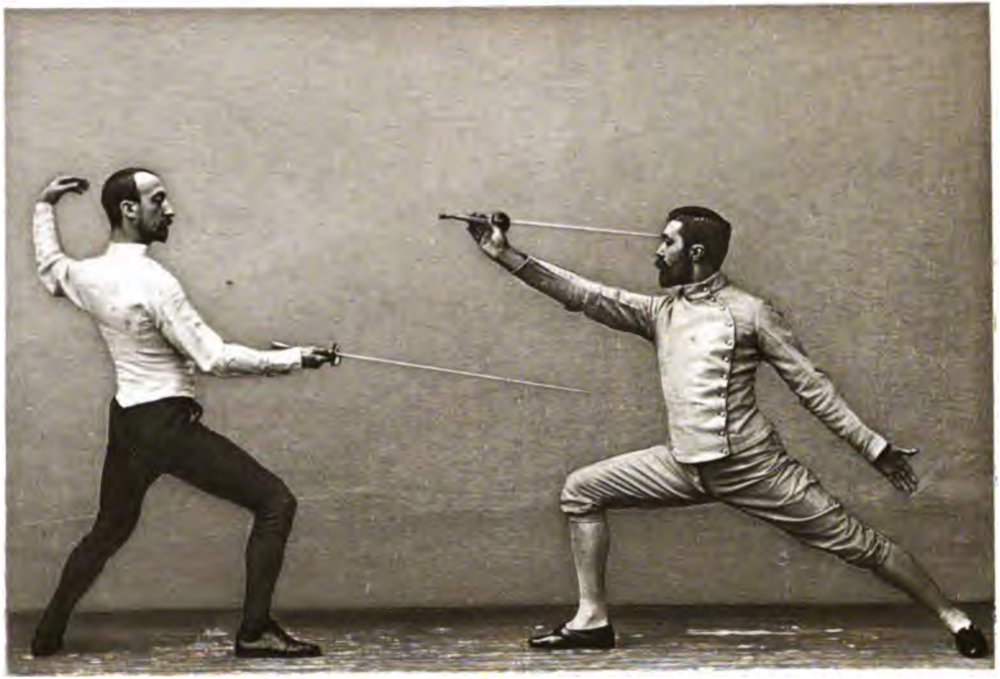
déjà décrite, que son adversaire doit parer comme il a été indiqué plus haut.

Lorsque le *une-deux* final est exécuté, les adversaires se rassemblent simultanément en arrière et se remettent presque aussitôt en garde en arrière, en portant cette fois le pied gauche à deux semelles environ derrière le pied droit et en ayant toujours soin que le mouvement des bras précède celui des jambes[1].

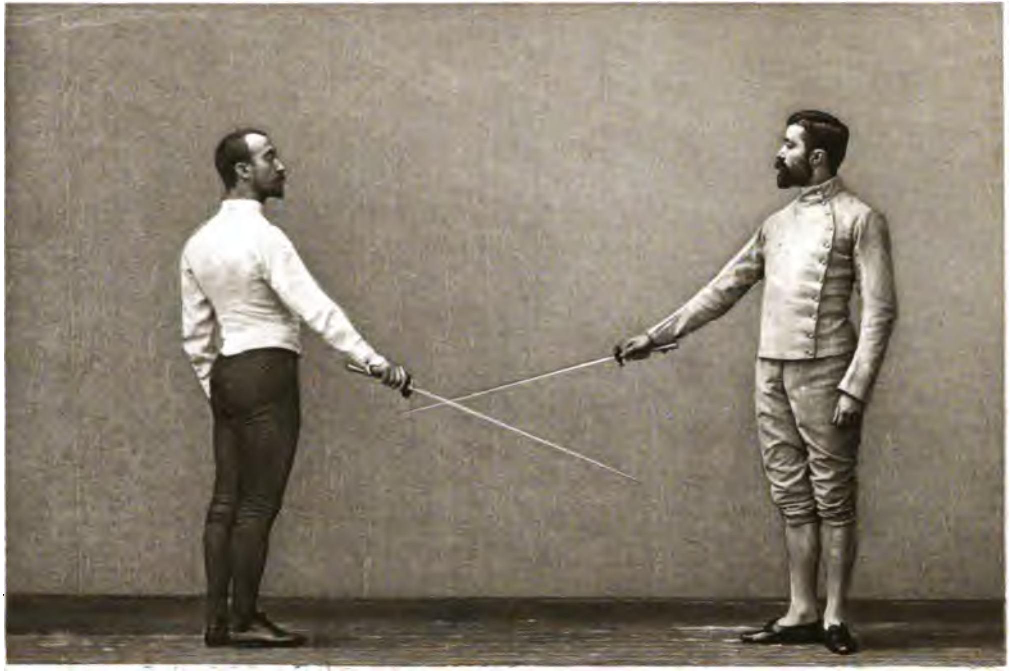
A peine en garde, les tireurs se rassemblent cette fois en avant, c'est-à-dire en rapportant le pied gauche près du droit, et répètent, une deuxième fois, les deux saluts déjà décrits, puis ils se remettent vivement en garde, en joignant les épées en *quarte*.

Ils se rassemblent une dernière fois en avant et se saluent en rapprochant la main au menton, les ongles tournés vers le visage, l'épée verticale, puis en tournant la paume de la main vers le sol, et en abaissant l'épée vers la droite de toute l'extension du bras.

1. Il a été jusqu'à présent d'usage de faire dans cette position de la garde et la suivante des appels de pied. — L'Académie d'armes n'a pas cru devoir les conserver, ce bruit répété de sandales sur le sol nuisant à l'élégance du Salut. Il est d'ailleurs permis de marquer la finale des mises en garde et des développements par un léger frappement du pied droit.



SALUT DES ARMES
Position après le dégagement dans la ligne du dedans
(quarte) pare par quarte



SALUT DES ARMES
(Salut final a l'adversaire)

## OBSERVATIONS SUR L'EXÉCUTION DU SALUT

### POUR LES GAUCHERS

Les règles du Salut établies pour les droitiers restent absolument les mêmes pour les gauchers tirant ensemble. Il suffit de remplacer dans la description ci-dessus le mot *droit* par le mot *gauche*. — Quand il s'agit d'un gaucher tirant avec un droitier, les modifications à observer pour le gaucher sont les suivantes :

1° Le masque doit être déposé à droite.

2° Le gaucher doit subir l'engagement de *tierce* du droitier pour la première mise en garde.

3° Le gaucher prend sa mesure avec la main tournée les ongles en dessous.

4° Le *une-deux* final se fait dans la ligne de *sixte-tierce* et, dans ce but, après avoir pris sa mesure, le gaucher fait subir l'engagement de *quarte* au droitier, qui pare *quarte* sur le *une-deux*.

5° Les saluts se font du même côté, c'est-à-dire en *quarte* d'abord, puis en *tierce* simultanément. Dans ce but, le gaucher aura soin de se placer de façon que le Président de l'assaut se trouve à sa droite.

## QUELQUES CONSEILS EN VUE DU DUEL

A la salle d'armes, la sécurité que donne le bouton au bout du fleuret permet de rechercher l'élégance, la grâce et la perfection dans l'exécution des mouvements; la valeur du coup de bouton dépend du degré de jugement dont le tireur a fait preuve et de la pureté de son exécution. Les coups ne comptent que dans le buste; cette convention a pour objet de rendre le jeu plus serré, de donner plus de précision et d'augmenter l'étendue des combinaisons.

Sur le terrain tous les coups comptent et la qualité de ces coups perd de son importance. Cette différence nécessite donc quelques modifications dans les combinaisons et dans le choix des coups.

A la salle d'armes on peut étudier le jeu de son adversaire à loisir, en risquant même quelques coups de bouton; on peut chercher de préférence des coups brillants; on peut, si on a déjà fait des armes avec lui, se souvenir des assauts précédents et tirer parti des points faibles déjà observés. Sur le terrain il n'en est pas de même : « c'est le premier coup qui compte », et souvent on ne sait même pas si son adversaire sait faire des armes.

En plein air, le sol n'est pas le même, on est moins à l'aise — principalement pour attaquer — et la notion de la distance change complètement, surtout pour celui qui a l'habitude de faire des armes dans une petite salle.

Un assaut dure dix à quinze minutes et le nombre de coups

donnés et reçus varie selon les forces respectives des deux tireurs. Sur le terrain on peut mettre plus de temps pour ne donner qu'un coup, à cause de la distance à laquelle on se tient et de la prudence qu'il faut avoir pour ne rien livrer au hasard.

Ce n'est qu'avec de la patience qu'on peut étudier le jeu de l'adversaire ; mais il faut dissimuler le sien avec soin.

Naturellement il faut conduire son jeu d'après celui de l'adversaire et régler sa vitesse sur la sienne, à l'épée comme au fleuret.

A forces égales, la victoire restera à celui qui aura le plus de sang-froid et de prudence; car la vitesse naturelle et le « tempérament » perdent de leurs avantages : la vitesse doit être subordonnée à l'apropos et le tempérament modéré par le sang-froid.

Il faut commencer par apprendre le fleuret si on veut être fort à l'épée : le doigté, l'harmonie dans les mouvements, le coup d'œil, l'apropos, le sang-froid et la rapidité du jugement s'acquièrent au fleuret, dans la salle d'armes, et s'il y a quelque modification à apporter dans le jeu, il suffit de très peu de temps pour s'y familiariser.

L'homme qui n'a jamais fait d'armes et qui est à la veille d'avoir un duel, doit avoir recours aux conseils pratiques d'un professeur.

Le maître aura soin de ne pas fatiguer l'élève, pour éviter la courbature, et ne cherchera pas à lui faire prendre la position de la garde que nous recommandons aux tireurs expérimentés, car il faut du temps pour s'y accoutumer et la rendre aisée. Il laissera l'élève se placer comme il le voudra et le plus commodément possible — à condition toutefois que les pieds soient suffisamment écartés et à peu près d'équerre pour être en équi-

libre, le droit devant le gauche et dans la direction de l'adversaire — et lui apprendra à tirer à la main ou au bras, etc., selon ce que permettra de faire la position qu'aura prise l'élève.

De ce qui précède il résulte que les conseils à donner à ceux qui n'ont jamais fait d'armes varient avec la taille, la conformation, les habitudes et le tempérament de la personne — et nous ajouterons : même avec ceux de son adversaire — et ne peuvent se donner utilement par écrit.

En conséquence, nous nous bornerons à donner quelques conseils généraux pour les tireurs qui ont déjà une certaine expérience.

Les règles établies pour la « garde » au fleuret (voir pages 13 et 14) donnent de l'équilibre et permettent l'exécution de tous les mouvements offensifs et défensifs; il ne faut donc pas s'en écarter. Cependant, comme à l'épée la main sert souvent d'objectif, on peut la tenir un peu plus rapprochée du corps, de manière à obliger l'adversaire à « se livrer » s'il veut l'atteindre.

Il est utile de se tenir hors portée, afin de pouvoir observer l'adversaire, et de se retirer aussitôt après avoir porté un coup (voir page 19, § 5, et page 21, § 2), pour éviter tout ce qui peut occasionner un corps-à-corps.

Les fausses attaques à la main, à la jambe, etc., sont d'un grand secours pour étudier le jeu de l'adversaire, ou pour amener une contre-riposte (voir page 113, § 4 et 6, et page 114, § 2).

Beaucoup de tireurs pensent qu'il y a impossibilité matérielle à se fendre à fond et à se relever sur le terrain à cause du sol : nous prétendons, au contraire, que quand on observe scrupuleusement les règles que nous donnons pour la garde et le développement, on peut parfaitement se fendre et se relever

sur n'importe quel sol, à condition qu'il ne soit ni accidenté, ni en pente; nous en avons souvent fait l'expérience.

Cependant les attaques à fond ne doivent être tentées que si l'adversaire est ébranlé, et même alors il est bon de les faire précéder par des « attaques à l'épée » (battements, froissés, ou croisés, ou des changements coupé froissé).

Les attaques composées sont dangereuses, et il est préférable d'éviter de les employer, à moins que l'adversaire n'indique son intention — par sa position — trop clairement pour ne pas en profiter.

Les « reprises d'attaques » sont excellentes, surtout lorsqu'elles sont précédées d'attaques à l'épée.

Un pas en avant, en exécutant une attaque à l'épée qui précède une attaque au corps, lui donne plus d'autorité et permet au tireur de ne pas se fendre autant, ce qui lui rend la retraite plus facile.

De même que pour les attaques, nous conseillons de n'employer les ripostes composées qu'avec beaucoup de circonspection.

Il est souvent utile, si l'on craint des « remises » ou des « redoublements », d'exécuter des « croisés » après les parades et de tirer ensuite.

Il est préférable de ne pas faire usage des « temps », à moins que l'adversaire n'abuse des coups compliqués et n'indique clairement son intention; mais même alors les distances sont trop grandes et la retraite trop facile pour qu'il y ait lieu d'y avoir recours.

Les « remises » et les « redoublements » ne sont recommandables qu'avec une opposition solide, à moins qu'ils ne soient suivis d'une retraite rapide et immédiate.

Depuis nombre d'années il n'est plus d'usage d'employer la main gauche (pour les droitiers) comme moyen de défense. Le dernier auteur qui en ait fait mention est Gamard, dans son *Traité de l'escrime*, publié en 1845; voici en quels termes :

« L'emploi de la main gauche remonte aux premiers temps « de l'escrime. Nous avons vu que les anciens s'en servaient « fréquemment pour parer, et Besnard, en 1653, est le premier « maître qui en défende l'usage comme moyen de parade. Tous « les auteurs en parlent et la recommandent comme moyen « d'opposition; un seul en condamne généralement l'usage.

« Depuis longtemps on a renoncé à parer de la main gauche; « les parades de l'épée sont beaucoup plus sûres, plus faciles, « et donnent lieu à des ripostes plus certaines. Comme moyen « d'opposition, la main gauche doit être conservée *en principe* « dans les bottes où l'opposition par le fer est impossible, et « elle peut être employée dans tous les cas où l'adversaire, en « violant les règles, nous force à y recourir pour éviter le coup « double.

« Il y a dans l'escrime un principe qui veut que le tireur qui « attaque soit couvert, c'est-à-dire garanti de toute atteinte du « fer ennemi dans la ligne où il porte le coup. Comme, parmi « les huit bottes, la *prime* et la *quinte* ne permettent pas l'op- « position par le fer, puisqu'on ne peut les tirer qu'en cavant, « il faut donc, pour elles deux, déroger aux principes de l'op- « position, ou avoir recours à *l'opposition de la main gauche*. « Nous avons déjà dit que les bottes de *prime* et de *quinte* ne « doivent pas s'employer en *attaque*, mais seulement en *riposte* « et en *remise*. Si vous avez affaire à un adversaire qui cherche « à profiter du jour que vous laissez vers votre corps en tirant « une de ces deux bottes, pour y placer l'épée, *opposez la*

« *main gauche* pour lui fermer la ligne du corps, mais dans le « cas seulement où l'adversaire voudrait profiter de votre « *découvert.*

« Dans l'assaut, *l'opposition de la main gauche* doit être « employée toutes les fois que l'adversaire, sur une attaque ou « sur une riposte, chercherait à faire *coup double* en tendant le « fer. Malgré tout le soin que l'assaillant peut mettre à se cou- « vrir en attaquant, il est toujours possible de le frapper en « même temps, en tirant dans la ligne au-dessus ou au-dessous « de celle où il attaque. Quelle que soit la puissance de la « riposte, la parade ne peut pas toujours être assez juste pour « donner lieu à une de ces ripostes du tac-au-tac qui rendent « impossibles tout redoublement ou toute remise. Dans ces « deux cas, *l'opposition de la main gauche* est autorisée par le « tort de l'adversaire qui cherche à faire *coup double.*

« Dans une affaire sérieuse, il faut s'abstenir de se servir « de la main gauche, à cause des interprétations fâcheuses « auxquelles son usage pourrait donner lieu. On a vu des « tireurs abuser de la main gauche au point de saisir l'épée « ennemie; on doit, dans une telle circonstance, se méfier « de l'entraînement des mauvaises passions; on doit éviter « avec soin tout ce qui peut éveiller les susceptibilités des « témoins. N'employons donc jamais cette ressource, à moins « que l'adversaire ne nous en donne l'exemple et que nous ne « croyions nécessaire de l'imiter pour le complément de notre « défense.

« Beaucoup de personnes considèrent comme déloyale l'ac- « tion de *parer de la main gauche* dans une affaire sérieuse. « Si la main a seulement repoussé le fer, nous déclarons que « nous ne saurions rien voir contre l'honneur dans ce fait. Les

« passes, les voltes et les parades de la main gauche ont été « longtemps en usage dans l'escrime : si ces moyens de « défense ont été peu à peu abandonnés, ce n'est pas parce « qu'ils offraient moins de loyauté que ceux employés aujour-« d'hui, mais parce qu'ils donnaient moins de sécurité ; celui « qui reviendrait à un de ces moyens ne manquerait pas plus « à l'honneur maintenant qu'on n'y manquait autrefois. Ce qui « blesse l'honneur, c'est de frapper son adversaire quand on « lui a ôté les moyens de défense ; c'est de se servir contre lui « de moyens qui ne sont pas à sa disposition ; ce serait, par « exemple, de parer de la main gauche un coup porté par un « homme privé du bras gauche.

« Tout en exprimant notre opinion sur la parade de la main « gauche, nous n'en persistons pas moins à interdire l'usage « absolu de la main gauche dans une affaire sérieuse, à moins « d'y être autorisé par l'exemple de l'adversaire.

« Après avoir renfermé l'usage de la main gauche dans ses « véritables limites, nous devons ajouter qu'il est indispensable « qu'un maître enseigne à ses élèves à s'en servir en cas de « besoin contre les mauvais jeux ; c'est un moyen de défense « trop puissant pour être négligé : il faut seulement leur « apprendre à ne s'en servir qu'à propos. »

Depuis lors la parade de la main gauche n'est plus en usage, ni à la salle d'armes, ni ailleurs.

# UNE SALLE D'ARMES MODÈLE

L'aménagement des salles d'armes s'est notablement perfectionné en ces derniers temps. Nos professeurs se sont piqués d'honneur et mis en frais pour donner le plus de confort possible aux amateurs du fleuret, qui deviennent de jour en jour plus difficiles sur ce point. Il est même des salles d'armes qui se sont constituées comme un véritable cercle, avec les mêmes exigences d'admission, et qui, bien entendu, se sont mises au niveau des exigences de nos clubmen les plus raffinés.

Toutefois il va de soi que seul un cercle, avec les ressources d'argent considérables dont il dispose, est en état d'édifier et d'entretenir une salle d'armes pouvant véritablement servir de modèle aux autres. Tel est le cas de l'*Union artistique*, qui a eu en outre l'avantage de profiter tout de suite des améliorations antérieures, à la date encore récente où elle s'est transférée rue Boissy-d'Anglas et où elle a complètement transformé l'ancien local, grâce à la baguette magique d'un de ses membres, M. Nicolas Escalier, l'éminent architecte.

C'est à cet artiste que l'on doit la salle d'armes dont nous donnons ci-contre la distribution, dont il sera aisé de se rendre compte avec les indications que nous allons fournir.

On arrive à la salle d'armes en A par une grande antichambre E donnant accès au cabinet du maître d'armes T, aux grands cabinets de toilette F, G, et à l'escalier de service Q. C'est par cet escalier que viennent les valets de chambre particuliers, portant les valises où se trouvent les costumes du soir que revêtent les tireurs, une fois la séance terminée, après la douche, le « tub » et même la coupe de cheveux.

Une autre entrée de la salle d'armes est par le salon C, où se tiennent, les pieds au feu, les anciens amateurs, les Entelles du fleuret, qui se contentent de voir tirer les jeunes et de juger les coups.

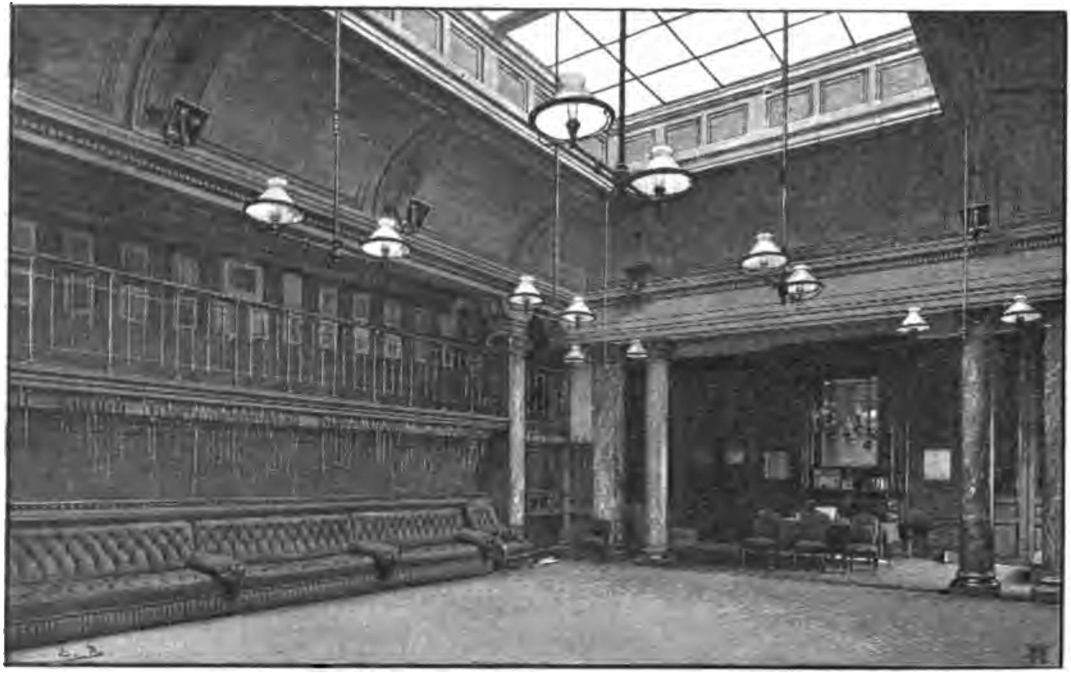
B est la tribune destinée au public les jours d'invitation, c'est-à-dire ceux où l'on prie les membres des autres salles d'armes parisiennes de venir se mesurer avec les champions de l'*Union artistique*.

Ces jours-là il y a foule.

D est le grand vestiaire, où chaque membre de la salle a sa case et ses affaires. Le service entre le vestiaire et le salon de toilette F se fait sous la tribune, afin de ne pas déranger les tireurs et pour éviter l'encombrement de la salle par les gens de service.

F, G, H, I, forment le coin pittoresque où, de quatre à sept heures, chacun s'habille, se déshabille, se pomponne en causant du contre de quatre ou du coupé dégagé de tout à l'heure. Les questions les plus graves de l'escrime se discutent entre une friction et un shampooing.

En résumé, avec l'ingénieuse installation de ses annexes, la



Salle d'armes du Cercle de l'Union artistique.

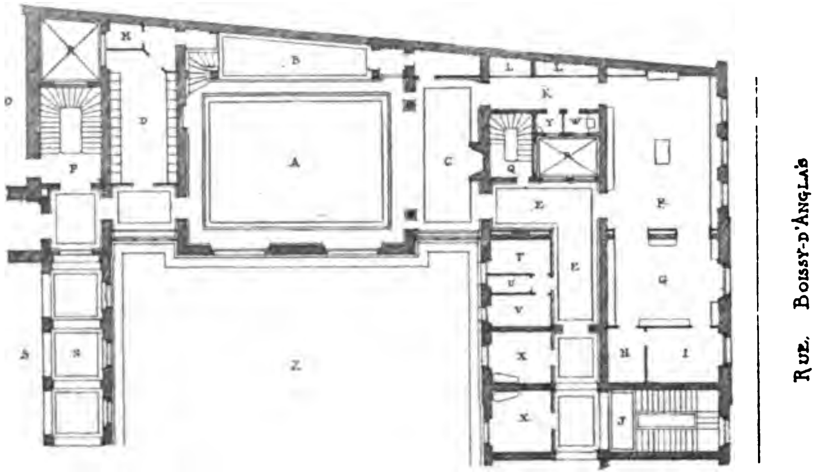
salle d'armes du cercle, qui a en outre l'avantage d'être très élevée de plafond et parfaitement éclairée, peut servir de modèle, toute proportion gardée, aux aménagements de même nature que les particuliers seraient tentés de pratiquer chez eux.

En tout cas, nous voilà loin d'un temps, éloigné seulement de nous d'une vingtaine d'années, où les tireurs ne trouvaient guère dans une salle d'armes pour faire leurs ablutions qu'une cuvette et qu'une serviette.



## LÉGENDE

- **A** Salle d'armes.
- **B** Tribune.
- **C** Salon.
- **D** Vestiaire.
- **E** Antichambre.
- **F** Salon de toilette.
- **G** Cabinet de toilette.
- **H** Tub.
- **I** Hydrothérapie.
- **J** Escalier des membres du Cercle.
- **K** Dégagement.
- **L** Peignoirs.
- **M** Séchoir.
- **N** Galerie de la salle des Fêtes.
- **O** Scène.
- **P** Escalier des invités.
- **Q** Escalier de service.
- **R** Courette.
- **S** Salle de fête.
- **T** Cabinet du maître.
- **U** Atelier.
- **V** Prévots.
- **X** Bains.
- **W** Water-closet.
- **Z** Cour d'honneur.



# L'ESCRIME HORS DE FRANCE

Ce que nous devons dire dès le début, c'est que les méthodes de l'école française prédominent dans tous les pays où l'on tient un fleuret. En Italie même, où l'escrime se pratique avec ardeur, le chef de l'école, M. Masaniello Parise, s'est inspiré de nos enseignements au point d'en faire une véritable adaptation. Les Italiens de bonne foi reconnaissent qu'ils ont modifié en ces derniers temps les principes de leur école. Ils vont même jusqu'à adopter les lames françaises depuis quelque temps.

En Espagne, le goût de l'escrime est soumis à des intermittences, à des caprices de la mode : ce qui est grand dommage, car les Espagnols ont pour le maniement du fleuret d'indiscutables dispositions. Il suffit de se rappeler à ce propos que deux de leurs compatriotes, M. Antonio de Ezpeleta et M. Alfonso de Aldama, comptent parmi les premiers de nos amateurs.

Ajoutons que le jour où les habitants de Madrid voudront travailler sérieusement l'escrime, ils seront chez eux à bonne

école. Broutin, qui a une salle d'armes dans la capitale de l'Espagne, est un de nos meilleurs tireurs parmi les maîtres.

En Russie, l'escrime est enseignée officiellement, notamment à l'école des Cadets, mais elle n'est guère pratiquée, sauf par les jeunes gens qui ont tiré jadis en France et ne veulent pas laisser se rouiller leur main. A Moscou cependant le fleuret vient de reprendre inopinément faveur sous l'impulsion de M. Pons.

En Angleterre, l'escrime a été en honneur au siècle dernier. Des gravures du temps nous montrent un assaut donné devant toute la cour par le chevalier de Saint-Georges et la chevalière d'Éon et dont les phases sont suivies avec un grand intérêt par les spectateurs. Mais ce goût alla peu à peu en décroissant et à l'heure qu'il est le *fencing* n'est plus un des sports favoris de la Grande-Bretagne. Les jeunes Anglais, interrogés là-dessus, répondent que cela prend trop de temps de bien tirer, et ils préfèrent un exercice où l'on devient plus rapidement d'une force appréciable, comme le lawn-tennis ou le polo.

Il existe cependant encore à Londres plusieurs salles d'armes, entre autres le *Fencing Club*, tenu par Vital Lebailly, et une autre, tenue par Bourgeois, correspondant de l'Académie d'armes; mais on n'y rencontre guère comme tireurs que des Français de passage, notamment le personnel de notre ambassade ou des étrangers de tout pays.

En Allemagne, la rapière s'enseigne dans les universités, et l'on sait que c'est à cette arme qu'ont lieu les fameux duels d'étudiants; mais les conditions expresses imposées à ces rencontres, entre autres celle de ne se frapper qu'au visage, restreignent singulièrement le domaine de l'escrime.

En Autriche l'épée est encore moins en honneur. En revanche,

chez nos voisins de Belgique l'escrime excite une véritable passion : notamment à Bruxelles, à Anvers et à Gand. Dans cette dernière ville fonctionne une société datant de plusieurs siècles et continuant à tirer depuis ce temps dans le même local. A Bruxelles le Cercle de l'escrime prospère merveilleusement. Il a à sa tête un maître d'armes français.

Hors de l'Europe l'escrime n'a que de très rares adeptes. La seule ville où depuis quelque temps elle attire de nombreux amateurs, c'est Buénos-Ayres. Il s'est formé récemment dans cette capitale de la République Argentine un cercle de sports où l'escrime tient la première place, et qui donne des assauts pour lesquels des maîtres européens de premier ordre n'hésitent pas à se déranger.

Cet abandon presque universel de l'escrime dans les pays autres que la France a des causes complexes. Nous n'en citerons qu'une, la plus importante du reste : c'est que les duels à l'épée ne sont plus guère en usage que parmi nous. Si l'Italie, comme nous le disons plus haut, a conservé le goût du fleuret, c'est à titre d'exercice purement platonique, les duels dans ce pays ayant lieu le plus souvent au sabre, arme que les Italiens manient du reste avec beaucoup d'habileté.

Dans les autres pays de l'Europe, le sabre est à peu près la seule arme blanche usitée pour le duel, principalement en Allemagne, en Autriche et en Espagne.

# LE DUEL

PAR

G. JOLLIVET



# LE DUEL

## AVANT-PROPOS

Tout a été dit pour ou contre la légitimité du duel et cet antique usage a fait verser presque autant d'encre que de sang. Est-il possible de l'extirper un jour de nos mœurs? Les optimistes le croient, et ils citent à l'appui de leurs désirs l'exemple de l'Angleterre, un pays de tradition cependant s'il en fut jamais, qui non seulement a renoncé au combat singulier, mais chez lequel l'escrime (*fencing*) n'est presque plus en honneur. Nous n'avons pas à nous prononcer ici sur le fond de ce débat. Des exemples pour ainsi dire quotidiens prouvent que le duel a encore chez nous de nombreux partisans. Cela suffit, croyons-nous,

pour justifier notre travail, qui consiste à exposer les règles et les usages auxquels on a recours en France chaque fois qu'une question d'honneur est en jeu et qu'on ne s'adresse, pour la résoudre, ni à la justice, ni au tribunal de l'opinion publique.

Ces règles et ces usages peuvent-ils constituer un Code dans le sens exact et un peu solennel du mot? Nous ne le croyons pas. D'abord, il ne nous semble guère séant d'employer un terme juridique pour désigner les coutumes régissant un acte qui est précisément justiciable des tribunaux. Ensuite, ces coutumes n'ont rien d'immuable, ou du moins la jurisprudence en cette matière a plus de crédit qu'un texte quel qu'il soit. Les procédés usités pour déterminer une rencontre ou pour l'éviter sans dommage pour la réputation des intéressés varient en effet sensiblement selon le tempérament des témoins, leur plus ou moins grande habileté diplomatique et surtout leur autorité.

A vrai dire, dans les pourparlers engagés au sujet d'une affaire d'honneur on invoque plus volontiers des précédents que des règles invariables et s'imposant à tous. Le marquis de Châteauvillard lui-même a eu beau publier en 1836 un *Essai sur le duel* auquel ont adhéré de nombreux pairs de France et d'illustres généraux, ses arrêts n'ont pas force de loi. La preuve en est dans la fréquence des occasions où l'on consulte des arbitres sur des cas pour lesquels Châteauvillard a pourtant pris soin de donner un avis longuement motivé. Cela tient à l'inflexibilité par trop absolue de ses sentences, alors qu'il convient sur ces questions de laisser beaucoup à l'initiative des témoins.

Nous ferons de notre mieux pour éviter cet écueil. Avant tout, nous désirons placer entre les mains des témoins et des

combattants une sorte de vade-mecum pouvant les mettre en garde contre la première appréhension qui les hante au début d'une affaire, celle de paraître ignorants du rôle qu'ils ont à jouer. Pour le reste, ils auront beaucoup à s'inspirer d'eux-mêmes. Nous formulons à leur usage moins de règles rigoureuses que d'avis.

Cela dit, entrons immédiatement en matière.

# LES TÉMOINS

Tout d'abord qu'il nous soit permis de ne pas employer pour ce travail la division généralement usitée, à savoir l'ordre pour ainsi dire chronologique. C'est par le chapitre de l'offense que débute l'ouvrage du marquis de Châteauvillard. Or, à nos yeux, le rôle des témoins dans une affaire d'honneur a une importance telle, que le chapitre qui leur est consacré nous semble être le premier destiné à ouvrir un écrit sur le duel. N'est-ce pas les témoins, d'ailleurs, qui se trouvent, pour ainsi dire, placés au seuil de l'affaire et qui ont dès le début à se prononcer sur le degré de gravité du grief dont leur ami peut avoir à se plaindre ? Commençons donc par les témoins.

### *Leur nombre.*

Ils doivent être deux. C'est l'usage, comme dans le vieux droit romain : *Testis unus testis nullus.*

Il arrive cependant des cas où un seul témoin se présente sur le terrain. L'autre est tombé subitement malade, ou bien une

affaire imprévue l'a mis en retard. Dans cette hypothèse, quelques personnes sont d'avis que le duel doit nécessairement être renvoyé à une autre occasion. Ces personnes ont raison en principe; mais cependant, si l'affaire, comme on dit vulgairement, a beaucoup traîné, si l'on craint qu'en l'ajournant encore on n'excite la curiosité toujours en éveil des reporters ou qu'on ne puisse plus aussi aisément endormir la confiance d'une famille à laquelle on a caché les apprêts de la rencontre, un duel avec trois témoins seulement, au lieu de quatre, est parfaitement admissible. Le cas s'est présenté il y a peu d'années, et les deux témoins de l'adversaire A. n'en ont marqué que plus de déférence aux observations ou avis de l'unique témoin de l'adversaire B.

D'autres personnes croient pouvoir s'adresser au médecin pour remplacer le témoin manquant. A nos yeux, cette intervention est irrégulière. D'ailleurs les membres du corps médical n'acceptent pas volontiers les ouvertures qu'on peut leur faire à cet égard, et ils ont raison.

Faisons également justice, à cette occasion, d'un préjugé assez répandu dans le monde et qui consiste à croire qu'en l'absence d'un témoin deux soldats de la caserne voisine peuvent remplir cet office. Les militaires en question, si intelligents qu'ils puissent être, ne sont guère en état de présider à un duel entre civils, très différent de ceux où ils peuvent être acteurs au régiment, et d'ailleurs on les exposerait à une punition en sollicitant leur concours.

Enfin une question qui se rattache au nombre des témoins est celle-ci : Est-il de bonne règle de prendre pour témoins d'autres personnes que celles qui vous ont assisté dans les pourparlers ayant amené la rencontre ? Nous ne le croyons pas.

Beaucoup d'amis auxquels on vient soumettre un litige d'honneur vous répondent : « Je ne demande pas mieux que de me mêler de votre affaire, mais jusqu'au terrain exclusivement. A ce moment-là je demande à être remplacé. » Dans ce cas-là il vaut mieux s'adresser tout de suite à un autre dévouement. Le rôle de témoin ne se scinde pas. Sauf dans les cas de force majeure, on ne doit pas présenter de nouveaux visages aux témoins de l'adversaire. Telle ou telle clause en effet stipulée dans les entrevues préliminaires a pu être ignorée des témoins substitués ensuite sur le terrain, et il y a là une source de difficultés qu'il convient d'écarter.

*Qui ne peut-on pas prendre comme témoins?*

1° Son père, son fils ou son frère. On devine aisément la raison de cette restriction. Un parent trop rapproché n'aurait pas le sang-froid nécessaire pour remplir utilement son rôle. Il pourrait également être tenté de provoquer l'adversaire au cas où il arriverait malheur à son parent sur le terrain. Ces témoins peuvent donc et doivent être récusés.

De même, doivent être écartés comme témoins ceux qui ont pu être partie active dans la querelle d'où le cartel est issu. Leur impartialité peut en effet être suspectée.

Également, tout témoin qui a pu avoir maille à partir avec la justice pour causes touchant à l'honneur est récusable de plein droit par les témoins de la partie adverse. Par exemple, sur ce point-là, nous n'allons pas plus loin, et nous croyons difficile à des témoins de refuser d'être mis en rapport avec deux personnes ayant, comme on dit dans le monde, une mauvaise réputation. Cette formule est bien vague en effet et tout

débat porté sur la renommée bonne ou équivoque des témoins peut encore envenimer l'affaire. Mieux vaut donc passer condamnation là-dessus. C'est là un des déboires inséparables du rôle qu'on accepte en assistant un ami.

Une exception cependant doit être faite pour le cas d'un témoin ayant notoirement rempli cette fonction d'une façon indélicate et flétri pour tel par un procès-verbal. La justice, en effet, a pu ne pas sévir contre lui, mais sa forfaiture n'en étant pas moins attestée doit lui interdire à l'avenir toute immixtion dans une affaire d'honneur.

Enfin, dans un autre ordre d'idées, il est généralement admis qu'on ne peut pas être témoin si l'on n'a pas vingt et un ans accomplis. Cette règle paraît en contradiction avec l'usage qui permet à un mineur de se battre; mais la contradiction n'est qu'apparente. Ce sont des qualités de prudence, de modération et d'expérience qu'on demande à un témoin, et c'est bien le moins qu'on les cherche chez un majeur plutôt que chez un mineur.

### *Qui doit-on prendre comme témoins?*

Le choix des témoins doit être mûrement pesé. Nous n'avons pas besoin d'insister là-dessus. C'est votre honneur et votre vie que vous leur remettez. Il est tout naturel que vous y regardiez à deux fois avant de charger deux personnes d'une pareille responsabilité.

Il tombe également sous le sens que vos témoins, en dehors de leur honorabilité, première condition requise, doivent être doués de l'expérience suffisante pour accomplir leur mission. C'est pourquoi nombre de personnes qui ont reçu une offense

et en demandent réparation ont une tendance à chercher comme témoins deux hommes rompus aux choses de l'escrime. Cette préoccupation est juste en soi. Un homme habitué au maniement des armes pourra plus facilement qu'un autre voir sur le terrain un coup porté arriver à destination et, par conséquent, arrêter opportunément le combat; mais, qu'on y prenne garde, un bon tireur n'est pas forcément un bon conseiller, et ce qu'il faut surtout rechercher chez un témoin, c'est la sûreté du jugement et le sang-froid.

### *Un mandat impératif.*

Aussi les témoins doivent-ils, par leur caractère et leur situation, avoir assez d'autorité sur leur ami pour que ce dernier ne se croie pas le droit de leur imposer un mandat impératif. Il est bon au contraire que la vieille formule : « Je remets mon honneur entre vos mains », ne soit pas un vain mot. Les témoins même se diminueraient en n'acceptant que d'être les porte-parole de leur ami.

### *Les témoins amis des deux parties.*

Le cas suivant se présente fréquemment : B. désigne pour témoin X., qui se trouve être également l'ami de l'adversaire. X. est tenté de refuser, parce que sa double amitié le gêne. A nos yeux, cet argument n'est pas une défaite admissible. On peut toujours être témoin contre un ami, sauf le cas d'intimité presque fraternelle, quitte, bien entendu, à l'en aviser au préalable, au moyen d'une démarche courtoise qui ne peut manquer d'être agréée par l'intéressé. En effet, il y a plus de

garanties que l'affaire sera ainsi menée avec tout l'esprit de sagesse désirable et que véritablement tous les moyens de conciliation auront été épuisés avant d'en venir à la rencontre.

### *Des témoins désavoués.*

Il arrive quelquefois qu'un adversaire, estimant que des témoins ont outrepassé leur mandat, les désavoue et les remplace par deux autres amis. Nous ne saurions approuver cette conduite, après ce que nous venons de dire sur le mandat impératif. D'un autre côté, les témoins adverses ont le droit de scruter de très près les causes de ce remplacement et au besoin même de ne pas accepter d'être mis en rapport avec deux nouveaux visages. Le désaveu des témoins me semble donc ne pouvoir être admis que dans des cas absolument exceptionnels, et, à notre avis, il y aura lieu le plus souvent dans cette hypothèse de se référer à un arbitrage.

### *Devoirs des témoins au début de l'affaire.*

Le premier devoir des témoins est de calmer leur client, d'apaiser autant que possible l'irritation éveillée chez lui par l'offense reçue et de le mettre en état d'exposer avec sang-froid son grief. Leur amitié ne doit jamais épouser sans réflexion la querelle dont on leur expose l'origine. Leur rôle est de confesser leur ami, de lui faire avouer ses premiers torts s'il en a, en un mot de le forcer dans ses dernières réticences. L'affaire d'honneur dont ils ont la charge doit être éclairée complètement à leurs yeux. A cette condition seulement, ils peuvent, dans leur première conférence avec le client, prévoir les objec-

tions qui leur seront faites par les témoins adverses et les réfuter utilement.

Il s'ensuit que, si l'affaire comporte des productions de documents, de lettres, les témoins, après en avoir pris connaissance, doivent les disposer en forme de dossier et veiller à n'en égarer aucune.

Il est également indispensable que les deux témoins aient une conversation détaillée ensemble, une fois seuls, pour bien se concerter sur le langage qu'ils auront à tenir devant l'adversaire ou les témoins de leur ami. Trop souvent un second témoin choisi à la hâte, au dernier moment, n'ayant pas eu le temps de s'entendre avec l'autre témoin désigné, arrive non préparé au rendez-vous et lance dans le débat une parole imprudente, une concession partielle dont les adversaires peuvent s'armer.

### *Chez l'adversaire.*

Une altercation a lieu par exemple dans un endroit public et se termine par la phrase ordinaire : « Monsieur, je vous enverrai mes témoins ». C'est une erreur de croire que cette phrase constitue une provocation et, par conséquent, donne le choix des armes à celui auquel on l'adresse. L'annonce d'un envoi de témoins n'a d'autre portée que ceci : « Je crois que vous m'avez outragé. Deux de mes amis et deux des vôtres décideront si je me trompe ». Ajoutons que c'est souvent le meilleur moyen pour éviter que la querelle ne soit envenimée par la galerie et surtout qu'elle ne dégénère en voies de fait, auquel cas la conciliation ne serait plus de mise.

Entre personnes qui ne se connaissent pas la phrase en

question est suivie de celle-ci : « Veuillez me donner votre carte ». Nous ne conseillons à personne de décliner cette demande. En admettant même que l'objet du différend soit ridiculement futile, mieux vaut donner sa carte, ou, dans le cas où l'on ne voudrait pas la tendre soi-même à l'adversaire, la lui faire remettre par un tiers. Sinon on peut s'exposer à un débordement d'injures, à des accusations de lâcheté qui rendront l'affaire difficilement arrangeable.

Celui qui a demandé la carte de l'autre est tenu d'envoyer le premier ses témoins. S'il ne donne pas signe de vie dans un délai qui ne peut guère excéder deux jours, il aura fait blanc de son épée, car il lui est toujours loisible de faire savoir à son adversaire les empêchements qu'il a pu trouver à la constitution de ses témoins.

Les témoins, une fois l'affaire examinée dans tous ses détails avec leur client, se rendent au domicile de l'adversaire. Autant que possible ils doivent faire cette démarche dans la matinée, entre dix heures et midi. La courtoisie veut que, si l'adversaire est marié, ils l'aient prévenu la veille de leur visite et lui aient demandé un rendez-vous soit chez lui, soit autre part.

S'ils ne trouvent pas l'adversaire chez lui, ils lui laissent leur carte sous enveloppe, à laquelle ils ajoutent un mot annonçant qu'ils viennent de la part de M. X. ou Z. et qu'ils prient le destinataire de cette carte de vouloir bien désigner une heure et un endroit où ils rencontreront ses témoins. En principe, c'est le monsieur chez lequel on se rend qui a le droit d'indiquer l'heure et le lieu des conciliabules; mais les témoins adverses peuvent, dans le mot dont je viens de parler, proposer le domicile de l'un d'eux.

Ici se place une question délicate : Au cas où les témoins

trouvent l'adversaire chez lui, dans quelle mesure ont-ils le droit de lui parler de l'affaire, de lui en exposer les détails et de chercher à obtenir directement de lui une solution dans un sens ou dans un autre ?

Il nous paraît plus correct en général que la mission des témoins se borne à demander à l'adversaire les noms des deux personnes avec lesquelles ils auront à conférer. Sauf en effet dans le cas assez rare où ils peuvent obtenir séance tenante un écrit de rétractation sans intervention de témoins, il y a péril pour eux à se découvrir dans ces premiers pourparlers. Le danger est le même pour l'adversaire. Une concession qu'il pourra faire semblera plus aisément arrachée à sa faiblesse, à son isolement devant deux personnes que si elle est accordée plus tard par ses témoins. Il vaut mieux donc, dans tous les cas, que l'entrevue des témoins et de l'adversaire soit aussi brève que possible et se borne aux demandes de rendez-vous dont je viens de parler. La chose est encore moins douteuse quand il y a eu voies de fait. On n'a de part et d'autre que l'adresse des témoins à demander et à donner.

### *Les conciliabules.*

Inutile de dire que la plus grande courtoisie doit présider de part et d'autre aux entretiens entre témoins. Il convient qu'ils évitent tout ce qui peut blesser leurs interlocuteurs et, par conséquent, qu'ils n'insistent que dans la mesure nécessaire sur les faits qu'ils se croient en droit de reprocher à l'ami de ces derniers.

Entre témoins ne se connaissant pas, il est d'usage que le plus âgé présente son cotémoin et se nomme ensuite.

Dans le cours de la conversation telle ou telle difficulté peut surgir pour la solution de laquelle les témoins d'une partie ne se sont pas concertés à l'avance. Il est d'usage alors qu'ils se retirent à l'écart pour en délibérer. Ce qui est plus sujet à contestation, c'est le cas de deux témoins disant au sujet de telle ou telle proposition qui leur est soumise : « Nous ne pouvons pas prendre la chose sur nous. Il faut que nous en causions avec notre ami ». En règle stricte il est difficile aux deux autres témoins de s'opposer à cette consultation de l'intéressé, mais c'est à eux de faire comprendre pourtant qu'ils font là une concession et qu'au surplus leurs adversaires ont accepté avec trop d'effacement un mandat impératif. Un témoin habile fera vibrer ainsi cette corde avec succès.

### *Le procès-verbal.*

L'usage s'est répandu depuis quelques années de rédiger un procès-verbal, soit que l'affaire n'ait pas de suite, soit qu'on aille sur le terrain. Dans ce dernier cas même on fait deux procès-verbaux : l'un expliquant les raisons qui ont déterminé la rencontre, l'autre en mentionnant les péripéties. Ces documents sont rédigés généralement avec concision, de façon à ne pas initier le public à des différends qui ne le regardent pas. Malgré cette réserve, la pratique du procès-verbal n'est pas adoptée universellement. On se l'explique pour les polémiques de presse, un journaliste étant en quelque mesure justiciable de l'opinion publique. Mais elle est moins nécessaire pour les querelles où des membres de la presse ne sont point engagés. On lui reproche une certaine solennité, l'emploi de formules quasi juridiques qui détonnent avec les origines chevaleresques

du duel. De plus, l'apposition de ces quatre signatures semble impliquer quelque défiance à l'endroit des décisions prises en commun. Beaucoup de personnes sont même d'avis que le procès-verbal dit de combat peut toujours se décliner, sauf si la rencontre a amené mort d'homme, auquel cas il convient de dégager les responsabilités. Pour elles, en matière d'honneur la parole suffit.

Néanmoins le procès-verbal peut rendre de véritables services dans un but de conciliation. Voici à quelle occasion par exemple. Très souvent les torts sont réciproques et les témoins de part et d'autre ont épuisé leur éloquence à maintenir le beau rôle à leur ami. Il y a contestation sur le choix des armes et, après un long débat, on en arrive à se demander si le désaccord ne pourrait pas se trancher en renvoyant les deux adversaires dos à dos. Reste une formule à trouver pour ménager leur amour-propre. La rédaction d'un procès-verbal la fournit. Les quatre témoins mettent leurs signatures au bas d'une note ainsi rédigée : « Les soussignés, après avoir pris connaissance des faits ayant amené un différend entre M. A. et M. B., estiment qu'il n'y a pas lieu à rencontre ». Présenté verbalement, ce dénouement de l'affaire serait insuffisant : il pourrait prêter à des commentaires désobligeants, qu'on épargnera à un document écrit revêtu des signatures de quatre témoins qui se solidarisent pour ainsi dire et prennent la responsabilité de leur décision collective.

### *De la voie de fait.*

Le principe admis est celui-ci : Toute voie de fait donne droit à une demande de rencontre. Aucune explication, aucune justi-

fication tirée d'une provocation violente dont on a été l'objet ne sauraient être acceptées par les témoins. Il convient cependant de définir, de ne pas trop généraliser le terme de « voies de fait ». Une simple poussée dans une foule, par exemple, ne doit pas prendre ce caractère. Un ami très intime qui tire, par exemple, légèrement l'oreille à l'autre dans une discussion doit être mis hors de cause; mais s'il y a eu soufflet, coups, la rencontre ne saurait être évitée.

Dans une querelle entre gens étrangers les uns aux autres le mot de « voie de fait » est pris dans un sens très étendu. L'usage de jeter son gant a vieilli; mais si cette forme de défi se produit par hasard, elle est considérée comme une offense assimilable à un soufflet. De même on regarde comme une voie de fait l'acte par lequel, à l'aide d'une canne, on soulèverait le chapeau d'un monsieur qui vous aurait insuffisamment salué.

### *L'arbitrage.*

Pour la solution de certaines questions délicates et même pour désigner le choix des armes dans les cas prêtant aux controverses, on a souvent employé autrefois le tirage au sort. Cette immixtion du hasard dans les affaires d'honneur n'est plus guère de mise aujourd'hui et l'on préfère s'en remettre à la décision d'un arbitre.

Il est à considérer qu'un arbitrage ne s'impose pas nécessairement dans tous les cas. Pour que ce tribunal puisse être utilement convoqué, il faut que le terrain du dissentiment entre témoins soit nettement déterminé. Dans ce cas, des témoins ont mauvaise grâce à refuser les lumières d'une tierce personne et la galerie pourrait leur donner tort. Ils ont donc tout intérêt à

accéder à la proposition qui leur est faite par les autres témoins.

L'arbitre peut être unique. C'est le cas où son nom prononcé par un des témoins a rallié les trois autres suffrages. S'il y a désaccord sur ce point, deux arbitres peuvent être désignés par les deux parties en présence, et, en cas de partage, on désigne un troisième arbitre dont la décision fera loi pour les intéressés. Mais cela ne se pratique guère. Mieux vaut, si deux arbitres ont été désignés par les deux parties, s'en remettre au sort pour désigner celui qu'on prendra. Les affaires auxquelles on mêle trop de monde risquent d'être interminables.

Le mandat donné à l'arbitre peut être absolu ou partiel, embrassant toute l'affaire ou portant seulement sur un point déterminé. Inutile d'ajouter que ses arrêts doivent être acceptés sans appel. Mais il n'empiète jamais sur les attributions des témoins. Quand il a dit : « On se battra à telle arme », il appartient aux témoins de régler le surplus des conditions du combat, et l'arbitre s'efface.

### *Avec qui peut-on refuser de se battre?*
### *La condition sociale de l'offensé.*

Les objections tirées de la condition sociale de l'adversaire ne sont plus admises dans nos mœurs égalitaires. Tout le monde ayant peu ou prou passé par l'armée depuis l'institution du service obligatoire, un nivellement s'est produit dans la hiérarchie mondaine qui ne permet plus de dire : « Moi, je ne me battrais pas avec un comédien, avec un ouvrier ». Il ne faut pas davantage prétexter de l'inexpérience présumée d'un homme du peuple en matière d'escrime pour refuser le cartel

qu'il vous adresse. Cet artisan peut très bien avoir fait utilement des armes au régiment. Au surplus, bien des gens appartenant aux classes aisées ne sont guère plus ferrés sur l'escrime que les hommes du peuple.

Dans le cas où c'est l'ouvrier qui insulte, la situation change. Il peut se faire qu'on hésite à déranger deux amis pour les mettre en présence d'un butor qui ne croit qu'à ses poings avec lequel on a eu une altercation dans la rue. Ces sortes de querelles ne sont pas du ressort du duel.

### *L'indignité de l'adversaire.*

Toute condamnation pour faits réputés infamants met un homme hors la loi du duel. Nos mœurs actuelles le veulent ainsi. Fabrice de *l'Aventurière* peut dire de lui-même, avant de provoquer le spadassin Annibal, qu'il n'est pas de ces hommes scrupuleux

> Qui ne veulent tuer que des honnêtes gens.

Aujourd'hui on est plus difficile. Il est admis qu'un homme flétri par une condamnation judiciaire n'a pas le droit d'exiger une rencontre et qu'il est non moins malséant de tirer, l'épée à la main, vengeance d'une insulte reçue par lui. Dans le même ordre d'idées, en dehors d'une condamnation judiciaire, toute expulsion d'un cercle pour tricherie au jeu, d'un champ de courses pour acte déloyal, enlève au délinquant le droit de demander une réparation, dans le cas même où il aurait été l'objet d'une voie de fait. Nous ne croyons même pas qu'il y ait prescription possible de temps sur ce point, ni que l'homme disqualifié puisse se couvrir de l'honorabilité de ses témoins.

A plus forte raison sa prétention est inadmissible s'il a été flétri par une déclaration signée de quatre témoins pour avoir, à une occasion quelconque de sa vie, joué un rôle déshonnête dans un duel.

Mais il convient de ne pas aller plus loin et, en vertu du principe posé plus haut à l'occasion des qualités requises chez un témoin, on ne saurait refuser la visite de deux hommes honorables, sous le prétexte que leur ami a une mauvaise réputation. Tout en ayant la conviction que ces bruits sont fondés, on n'y doit pas même faire allusion tant qu'il n'y a pas une sanction, soit pénale, soit mondaine, à invoquer contre l'adversaire.

### *L'âge.*

Pour déterminer dans quelle mesure l'âge peut être un obstacle au duel, nous estimons qu'il faut se laisser toujours guider par cette règle : « De qui émane l'offense? » Ainsi nous comprenons très bien qu'on ne relève pas un outrage qui vous vient d'un mineur; mais, d'un autre côté, si l'on a frappé sans raison ce mineur, si ce jeune homme en question est vigoureux, exercé aux armes, qu'il ait vingt ans par exemple, n'aurait-on pas mauvaise grâce à ne point lui rendre raison? Il en est de même dans l'hypothèse où un vieillard vous demanderait réparation d'un outrage analogue. C'était à vous de ne pas vous mettre dans le cas d'accepter un duel fâcheux pour vous, puisqu'il a l'air de constituer une inégalité à votre profit.

Ces principes posés, la règle généralement admise est celle-ci : On a le droit de ne point relever une offense dont on peut être l'objet de la part d'un homme qui n'a pas atteint vingt et

un ans ou qui a dépassé la soixantaine. Il tombe également sous le sens que même dans le cas improbable d'un outrage, d'une voie de fait, adressés à un enfant de quatorze ans ou à un octogénaire, il n'y a pas de rencontre possible. On ne trouverait pas de témoin pour s'y prêter.

### *Les infirmités.*

Toujours la même distinction à faire. L'offense que l'estropié a pu commettre limite son droit de refus de telle ou telle arme proposée; mais comme, avant tout, les témoins doivent rendre le duel le plus égal possible, nous ne sommes pas de l'avis de M. de Châteauvillard qui dit que l'estropié s'étant rendu coupable d'une voie de fait peut être contraint d'accepter une rencontre à l'épée. Cela nous semble impossible dans le cas de claudication très prononcée, à plus forte raison quand il s'agit d'un cul-de-jatte. Ces sortes de querelles me paraissent de la nature de celles qu'on doit laisser tomber, à moins qu'on ne consente à abandonner à l'estropié, même quand il a tort, le choix des armes. On peut ainsi quelquefois le convaincre de lâcheté, car, après tout, la paralysie elle-même n'est pas un obstacle à une rencontre au pistolet, témoin le duel de Benjamin Constant se battant assis dans un fauteuil.

Une question plus délicate est celle qui a trait aux borgnes. Il est admis qu'un borgne peut refuser le pistolet, mais seulement dans le cas d'offense simple. M. Tavernier, dans son *Art du duel*, explique en effet en très bons termes que le borgne ne voit pas avec son œil unique de la même façon qu'un homme doué de bons yeux. Or, au pistolet, c'est le coup d'œil qui est vraiment l'agent actif.

*L'Art du duel* ajoute avec raison qu'en principe un homme valide ne doit consentir à se battre avec un infirme que lorsqu'il lui est absolument impossible de faire autrement.

### *Affaires d'honneur et affaires d'argent.*

Les affaires d'honneur ont souvent pour origine des différends d'argent. Il va de soi qu'un créancier peut refuser d'aller sur le terrain avec un débiteur, tant que ce dernier n'a pas satisfait à ses engagements. Autrement le duel serait une façon trop commode d'acquitter ses dettes.

### *Le différend porté en justice.*

Il arrive quelquefois qu'une personne ne relève pas par l'entremise de témoins l'offense dont elle a été l'objet et qu'elle poursuive l'offenseur devant les tribunaux pour diffamation ou autre cause. Dans ce cas elle perd ses droits à une réparation à main armée : *non bis in idem*. Cependant la question se pose de savoir si, l'instance étant engagée, le plaignant a le droit de l'abandonner pour recourir à l'envoi de témoins. Nous nous prononçons pour l'affirmative. Il doit toujours être temps de se raviser.

### *Les maîtres d'armes.*

Les maîtres d'armes ne peuvent se battre qu'entre eux. Toute provocation de leur part doit être considérée comme non avenue et eux-mêmes n'ont pas la faculté de demander, l'épée à

la main, réparation d'une offense. Il va de soi qu'étant offensés ils ont le droit de prendre le pistolet.

Telle est la règle générale. Elle peut subir une exception dans le cas d'un amateur très fort à l'épée qui a été offensé par un maître d'armes dont il sait la force. Tel amateur, cela peut se voir, est aussi bon tireur qu'un maître d'armes, et alors les chances sont égales. Le cas s'est présenté il y a quelques années. Néanmoins à cette occasion on peut dire une fois de plus que l'exception confirme la règle. Il en est de même, pour le pistolet, des directeurs de tirs.

### *Les cartels en nom collectif.*

Le cartel en nom collectif peut-il être refusé? Quelqu'un, par exemple, a insulté verbalement ou par écrit toute une corporation. Un des membres relève le gant et constitue témoins. Cette provocation peut-elle être déclinée? Nous répondons affirmativement, en vertu de cette règle que l'on n'a droit d'exiger de réparation que pour une offense personnelle.

On peut convenir à la rigueur, dans l'hypothèse d'une querelle collective, qu'on se battra deux contre deux ou au plus trois contre trois; mais c'est là une limite extrême. Le combat des Trente n'est plus dans nos mœurs.

Il arrive cependant souvent que la personne qui a tenu le propos outrageant accepte la rencontre avec le membre de la corporation en question qui se présente le premier. Dans ce cas, une fois l'affaire terminée, ses témoins ont le droit et le devoir de s'opposer à une seconde rencontre avec un autre confrère ou collègue du premier adversaire. Et de leur côté les « professionnels » en cause seraient blâmables s'ils chargeaient le plus

fort tireur appartenant à leur corporation de vider leur querelle collective. La justice veut, autant que possible, que l'on procède en ce cas au tirage au sort.

### *Avec les étrangers.*

Souvent par courtoisie un Français qui a offensé en France un étranger lui octroie une réparation conforme aux usages acceptés dans le pays de ce dernier. Le duel au pistolet admis en Russie à quinze pas, avec faculté de marcher cinq pas et tir à volonté jusqu'à la chute d'un des adversaires, a été accepté il y a peu d'années par un Français qui avait offensé un Russe; mais c'était là une concession. En principe, les étrangers doivent suivre les usages des pays où ils se trouvent. Il est arrivé fréquemment que des Anglais se soient battus en France avec des Français, bien que le duel ait disparu de leurs mœurs.

### *Des substitutions.*

A notre sens, elles ne doivent être acceptées qu'avec la plus grande restriction. Quelques auteurs les admettent de neveu à oncle. Nous ne saurions être de cet avis. Il nous paraît plus juste de reconnaître seulement au fils ou au frère le droit de prendre la place de son père ou de son frère, et encore à la condition que le père ou le frère soient les offensés et qu'ils se trouvent physiquement incapables de venger leur offense.

Un outrage commis à l'adresse d'une femme peut être relevé par le mari, le père, le frère ou les fils.

Pour l'outrage commis par une femme il y a controverse. Il me semble que nos lois de vieille courtoisie devraient ignorer

cette offense et ne pas chercher à en tirer réparation auprès du tuteur naturel de la femme, à savoir le mari. Il est cependant des cas où ce pardon des injures est bien difficile, et alors le mari est le répondant naturel des propos tenus par sa femme.

Quant à l'ami se substituant à l'ami, sa proposition peut être déclinée sans examen. Elle ne saurait jamais constituer un droit.

## *De l'offense.*

Le premier rôle des témoins réunis ensemble est de déterminer de quel côté est venue l'offense. De la solution, en effet, qui intervient sur ce point dépend le choix des armes pour l'un ou l'autre des adversaires. Il est universellement admis que c'est la première offense qui confère le choix des armes, comme la première voie de fait

Mais il faut bien s'entendre sur la portée du mot *offense*. Si les témoins veulent ne point justifier le dicton célèbre qui leur attribue plus de morts d'hommes que l'épée ou le pistolet, ils doivent partir de ce principe immuable qu'il n'y a pas offense nécessitant une rencontre tant que l'honneur n'est pas engagé. Les témoins qui font battre deux personnes — cela s'est vu — pour l'épithète de « maladroit », n'ont pas compris, selon nous, la gravité de leur mandat.

C'est pourquoi nous ne saurions admettre certaines subdivisions de Châteauvillard, ses distinctions entre une offense simple et une offense grave. Pour nous, toutes les querelles ayant donné lieu à une offense simple peuvent et doivent être arrangées. Nous n'admettons donc pas cette théorie que l'offense simple, c'est-à-dire où l'honneur n'est pas engagé,

donne la faculté de choisir les armes, qu'avec l'offense avec insultes on a droit non seulement aux armes, mais au duel, et qu'enfin, quand il y a offense avec insultes et voies de fait, on a droit aux armes, à un duel à la distance, avec l'obligation pour l'adversaire de ne pas se servir d'armes à lui appartenant. Ces subtilités ne sont pas admises aujourd'hui, et d'ailleurs il est malaisé de savoir ce que Châteauvillard a voulu dire avec son *duel* et ses *armes*. Dans la pratique, le mot « armes » veut dire le choix entre l'épée et le pistolet, et ce droit appartient absolument à l'offensé.

Dans la pratique également, une fois le choix de l'arme arrêté, les témoins de l'offenseur reprennent une partie de leur libre arbitre.

Assurément ils ne peuvent pas se refuser à un duel, soit à l'épée, soit au pistolet, d'après les conditions ordinaires qui leur seraient proposées ; mais, à moins d'un blanc-seing donné d'avance par leur client, ils peuvent décliner les duels dits « exceptionnels », sur lesquels nous aurons à revenir. Dans la rigueur des principes posés par Châteauvillard, les témoins de l'offensé auraient le droit d'imposer le lieu de la rencontre, la position sur le terrain par exemple. Ce sont là des prétentions excessives, sauf s'il y a eu voie de fait. Les divers points en question se traitent à l'amiable, et avec des droits égaux, par l'entremise des quatre témoins.

## *Des excuses.*

Sauf dans le cas de voies de fait, elles doivent toujours être agréées.

Dans le langage usuel, un regret exprimé équivaut à une

excuse. C'est affaire aux témoins d'accepter ou de refuser cette assimilation, suivant l'importance du différend engagé.

Une formule encore plus adoucie de satisfaction, c'est le retrait pur et simple des écrits ou des propos jugés offensants. Il appartient également aux témoins, suivant les circonstances, de se contenter de cette concession ou de la repousser.

### *Des délais.*

D'après les anciennes traditions, la réparation devait suivre l'offense dans les vingt-quatre heures. C'était le souvenir du temps où l'on portait l'épée et où l'on vidait une querelle séance tenante. Aujourd'hui il est admis qu'on ne doit pas se battre avant les vingt-quatre heures à partir de l'offense reçue. On part de ce principe que la nuit porte conseil et que la précipitation ne doit pas être de mise alors que la vie de deux hommes est en jeu.

Dans ces conditions il est difficile de tenir pour absolue la maxime de Châteauvillard, que le duel doit avoir lieu dans les quarante-huit heures. Le mieux est de laisser sur ce point toute latitude aux témoins. Si ces derniers, en présence de rendez-vous manqués, de formules échappatoires trop prolongées à leur sens, ont le droit strict de résigner leur mandat, il convient que, dans l'intérêt de leur client, ils n'abusent pas de cette faculté. On pourrait leur reprocher d'avoir sacrifié à des considérations secondaires le soin de l'honneur de leur ami.

### *Des conditions communes aux deux duels.*

Une fois la rencontre décidée, l'arme choisie et acceptée, les conditions de la rencontre fixées, deux points sont à régler

avant que les témoins se séparent : l'emplacement d'une part, et d'autre part la question du médecin.

*L'emplacement.*

Beaucoup de personnes même familiarisées avec les affaires d'honneur, à plus forte raison les novices, ont un préjugé au sujet de l'emplacement où peut être fixée la rencontre. Elles s'imaginent qu'il ne doit pas être clos de murs et que par conséquent on ne peut pas se battre dans une propriété privée. C'est un souveuir du temps où les magistrats sévissaient plus particulièrement contre des duels qui s'étaient dérobés avec plus de soin aux investigations des agents de la justice; aujourd'hui il est admis qu'au point de vue de la correction une propriété particulière peut servir comme terrain de rencontre, pourvu, bien entendu, que les adversaires aient suffisamment de place pour rompre. En somme, qu'est-ce que l'opinion publique peut redire à un duel dont la loyauté est attestée par quatre témoins honorables?

Pour le pistolet, le plein air s'impose, ainsi que nous l'expliquerons quand nous en viendrons aux conditions de ce duel.

*Le médecin.*

L'usage est de se dire entre témoins, une fois tous les points arrêtés : « Amenez-vous un médecin ? » Quelques témoins se contentent d'une réponse affirmative, estimant qu'un seul représentant de la Faculté suffira. Nous estimons que deux médecins valent mieux qu'un, et nous reviendrons sur ce point au chapitre

que nous consacrons aux médecins de duel. Cependant, comme en règle stricte la présence de deux médecins n'est pas rigoureusement exigée, on devra, si ni d'un côté ni de l'autre on ne veut s'imposer cette charge supplémentaire, tirer au sort pour décider à qui elle incombera.

### *Des conditions de la rencontre à l'épée.*

Le duel dit « au premier sang » n'est plus guère dans nos mœurs, ou du moins il n'est pas mentionné sous cette forme dans les procès-verbaux. Une nuance de ridicule s'y attache, et lorsqu'on veut une rencontre le plus anodine possible, la formule usitée est celle-ci : « Le combat cessera quand les témoins l'auront décidé ». Ces sortes de duels sont très rares, et si l'innocuité de beaucoup de rencontres est un fait indéniable, cela ne tient pas aux conditions stipulées.

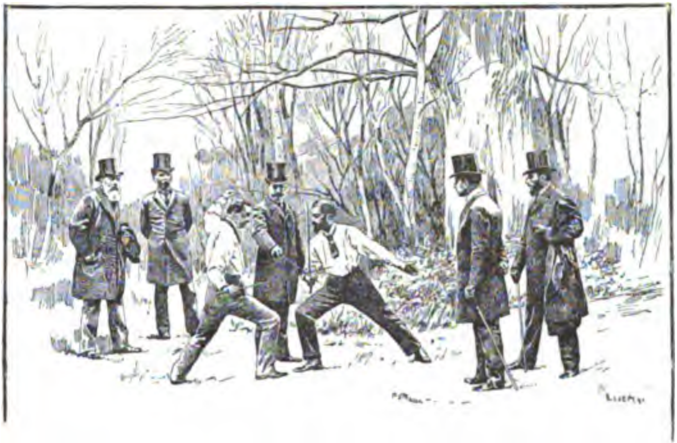
La plus douce de celles qui sont couramment employées est celle-ci : « Le combat cessera quand une blessure aura rendu la lutte inégale ».

La condition la plus grave est celle-ci : « Le combat cessera quand l'un des adversaires sera dans l'impossibilité de continuer ».

### *Le désarmement.*

En principe, un homme désarmé est considéré comme à la merci de l'adversaire, qui a le droit de le frapper. Souvenir des combats singuliers d'autrefois. On en a pu conclure que le désarmement met fin au combat. Le vainqueur laisse la vie sauve au vaincu, et tout est dit. Cette doctrine, qui nous paraît bizarre

aujourd'hui, se justifierait cependant par une analogie frappante, celle du duel au pistolet, qui se termine dès qu'un adversaire, après avoir essuyé le feu, tire en l'air. Quoi qu'il en soit, on n'admet pas aujourd'hui cette assimilation. Tout homme qui frapperait un ennemi désarmé étant considéré comme un assassin, on ne veut même pas qu'il tire avantage d'un coup heureux qui



Le corps-à-corps.

met l'adversaire à sa merci. Le désarmement n'est plus qu'un incident du duel, après lequel l'affaire reprend son cours.

## *Du corps-à-corps.*

Depuis quelque temps, à la suite de diverses rencontres dont il a été beaucoup parlé, quelques témoins ont cru devoir mentionner dans les procès-verbaux leur opinion sur le corps-à-corps. Les uns l'autorisent, les autres le défendent. Nous allons nous expliquer sur ce point.

On sait dans quelles conditions s'engage le plus souvent le corps-à-corps. Un combattant, généralement inexpérimenté, se précipite sur son adversaire, qui, surpris de l'attaque, ne rompt pas, pare comme il peut, ne riposte pas, si bien que les épées s'agitent à bout de bras dans le vide, pendant que les adversaires se trouvent presque poitrine à poitrine.

A ce moment-là, le directeur du combat a-t-il le droit d'inviter les combattants à reprendre leurs distances? Oui, soutiennent ceux qui veulent interdire le corps-à-corps et mentionner cette interdiction dans le procès-verbal. « Il faut, disent-ils, éviter des incorrections graves chez des adversaires qui ont perdu leur sang-froid. Il convient que le duel ne dégénère pas en une sorte de pugilat où l'on se frappe avec le pommeau de l'épée. Il faut enfin prévoir et proscrire d'avance les terribles conséquences de l'emploi de la main gauche. »

Notre pensée sur la question est celle-ci : Le corps à-corps doit toujours être permis; mais aussitôt qu'il dégénère en pugilat, qu'il donne lieu à des coups de garde, de pommeau, de plat d'épée, c'est au directeur du combat à intervenir. Par avance, d'ailleurs, les témoins sont tenus de mettre leur ami en garde contre ces incorrections. Ajoutons que le directeur du combat doit avoir un coup d'œil très exercé pour arrêter à temps les adversaires, car sa responsabilité est grande. Par une intervention inopportune, il peut enlever à l'un ou à l'autre des combattants le bénéfice de son attaque ou de sa défense, il peut gêner la liberté d'action d'un des adversaires, qui va peut-être, par un bond heureux en arrière ou de côté, reprendre la lutte dans des conditions plus normales, avec les avantages qu'a pu lui assurer la façon dont il s'est dégagé.

### *De l'emploi de la main gauche.*

Il en est de même de l'emploi de la main gauche. Selon nous, les procès-verbaux n'ont même pas à en faire mention, à moins, bien entendu, que les quatre témoins ne déclarent en autoriser l'emploi : ce qui n'est pas dans nos mœurs.

Seulement, le devoir des témoins est de bien recommander à leurs amis de ne pas faire usage de la main gauche, de se maîtriser assez pour ne point employer une parade sévèrement jugée par les spécialistes de l'épée. Nous n'allons pas jusqu'à dire, comme on l'a fait, que ce mouvement puisse être considéré comme une félonie; alors qu'on s'est borné à détourner le fer, non, il peut y avoir là inconscience; mais si, l'arme une fois détournée, on la saisit pour frapper ensuite un adversaire mis hors d'état de riposter, l'inconscience est difficilement plaidable. Il y a là succession d'actes excluant toute spontanéité irréfléchie, par conséquent il peut y avoir déloyauté. C'est pour éviter une pareille tentation à leur ami que les témoins doivent lui recommander, en cas de corps-à-corps, ce bond en arrière ou de côté dont je parlais tout à l'heure. Cette façon de se dégager est moins imprudente qu'on ne pourrait le croire au premier abord. Surpris par la rapidité du mouvement, l'adversaire a rarement le temps de porter un coup; d'autant plus que le premier soin de celui qui vient de se dégager est de remettre son épée en ligne.

Mentionnons pour mémoire l'impropriété du terme « main gauche ». On a bien le droit d'être gaucher. C'est le mot « la main qui ne tient pas l'épée » qu'on devrait dire.

*L'heure de la rencontre.*

Elle est subordonnée d'abord aux convenances réciproques. ensuite au plus ou moins d'indulgence des tribunaux pour les duellistes. Dans les périodes de temps où la justice ferme les yeux sur les duels, les combattants peuvent renoncer aux heures matinales, celles où l'on donne le moins l'éveil aux gendarmes et aux gardes champêtres. Le milieu du jour, en ce cas, est adopté.

Mais l'heure à choisir dans ce laps de temps doit être sérieusement débattue. Il convient de ne pas commencer trop tard un combat qui peut se prolonger dans l'obscurité. Il convient aussi de ne pas faire battre deux personnes alors que leur digestion peut n'être pas achevée. Les blessures reçues dans ce cas sont réputées plus dangereuses.

Quant aux duels aux flambeaux, bien qu'il y ait égalité pour les adversaires, ils appartiennent au domaine du roman.

*Les gants.*

Le gant de ville ordinaire est toujours permis. Un des adversaires peut toujours mettre un gant d'armes ordinaire, à condition qu'il y en ait deux sur le terrain. Il est également d'usage de ne pas refuser l'emploi du gant d'armes rembourré. Des difficultés peuvent naître au sujet d'un gant montant jusqu'au coude et en étoffe assez résistante pour constituer une sorte de brassière. C'est affaire aux témoins d'accepter ou de refuser ce gant.

En tous cas les témoins devront recommander à leurs amis de ne pas se battre les mains nues. L'épée peut glisser.

# LE DUEL A L'ÉPÉE

### *Sur le terrain.*

Les témoins, autant que possible, doivent s'être pouvus d'un landau. Avec cette voiture, un combattant atteint d'une blessure qui réclame des soins à domicile est plus facilement transportable. Le landau doit être fermé, pour éviter les regards curieux.

Les épées, entourées de serge verte ou — si l'on veut donner tout à fait le change — placées dans un fourreau de parapluie, sont dissimulées dans un coin de la voiture.

Une fois arrivés à destination, les témoins descendent les premiers, afin de s'aboucher pour le choix de l'emplacement définitif. Ce choix fait, sur un signe d'eux les combattants sortent de leur voiture réciproque et se dirigent vers l'endroit adopté.

### *L'emplacement.*

On doit éviter les irrégularités, les aspérités du sol, les terrains en pente. En hiver, si la neige couvre le sol, il convient

de la déblayer avec des branches d'arbre. On fait à chacun, dans la mesure où on le peut, sa part de soleil ou d'ombre ; mais, si égalisées qu'aient pu être ainsi les chances, l'usage est de tirer au sort la place où les adversaires se posteront. A cet effet, un des témoins lance une pièce de monnaie en l'air et c'est pile ou face qui décide.

*Le tirage au sort des épées.*

Même formalité est ensuite employée pour les épées. Mais avant d'y procéder il est indispensable que les témoins examinent de près ces armes. Une épée de combat ne doit être ni trop légère ni trop lourde, ni trop longue ni trop courte. La garde ne doit pas en être assez vaste pour constituer une sorte de cuirasse mouvante. Dans tous ces cas, les épées peuvent être refusées, et l'on se sert de celles de l'adversaire qui rentrent dans les conditions voulues. Bien entendu, si toutes ces armes sont défectueuses, le duel doit être remis à une autre date ; mais le cas est rare, les épées vendues comme armes de combat étant en général fabriquées d'après des données presque uniformes.

Les épées doivent être aiguisées, et cela dans un but d'humanité : une blessure d'arme dont la pointe peut être sensiblement émoussée déchire les tissus et provoque souvent de dangereux épanchements internes. Il est d'usage d'apporter sur le terrain une lime qui donne à la pointe le degré d'effilé voulu.

Au rebours de ce qui est de règle dans un duel au pistolet, à l'épée l'arme peut très bien avoir déjà servi.

*La toilette.*

Pendant que deux témoins tirent au sort l'emplacement et les épées, les deux autres procèdent, chacun de son côté, à la toilette de leur client. Ils l'aident à se débarrasser de sa redingote et de son gilet, qu'ils rangent à l'écart, et veillent ensuite



Le directeur du combat remet les épées aux adversaires.

à ce que sa toilette, loin d'être pour lui une gêne, soit un véritable adjuvant. La chaussure la plus commode est la bottine à talon bas et large. Avant tout il faut éviter de glisser.

La chemise doit être autant que possible très empesée. Une épée qui entrerait aisément dans une fine batiste peut, si le coup a été porté de loin et sans grande force, glisser sur l'empois. Il est bon également de faire bouffer la chemise. Les mouvements du bras en deviennent plus libres.

La chemise doit être déboutonnée de haut en bas.

Le gilet de flanelle est permis, à condition d'être déboutonné lui aussi; mais nous conseillerons de ne pas porter de la flanelle rouge : elle peut donner le change sur une blessure reçue.

Ce qui est plus controversé, c'est le droit de porter certaines ceintures autres que celle qui soutient le pantalon. En tous cas, les témoins feront bien d'en parler la veille aux témoins de l'adversaire, qui sera ainsi prévenu.

Un portefeuille et une montre peuvent être gardés.

*De l'examen de la toilette par les témoins.*

Cette sorte de visite préalable a pu être justifiée par certains duels où des adversaires déloyaux, sous prétexte de bandage herniaire, s'étaient ceint les reins d'une véritable cuirasse; mais peu de témoins sont disposés à faire ainsi office de douaniers : notre atavisme de chevalerie s'y oppose.

S'ils le font, ils auront soin, bien entendu, de proposer d'abord qu'on visite leur ami. Ce sera une façon implicite de s'octroyer le même droit à l'égard de l'adversaire. En tout état de cause, du reste, cette inspection doit être courte, pour ne froisser personne.

*Allez, messieurs!*

Les adversaires sont prêts. Un témoin de chaque côté leur a mis à la main une des épées tirées au sort. A ce moment-là un des témoins, désigné d'avance par son âge ou son expérience pour remplir le rôle de directeur de combat auquel le convient courtoisement les trois autres, se place entre les deux com-

battants postés à une distance respectable l'un de l'autre. Puis il prend dans chacune de ses mains l'extrémité des deux épées pendant que les adversaires se rapprochent pas à pas, et quand, les bras une fois allongés, les deux pointes se touchent, il fait lui-même un pas en arrière et prononce la formule ordinaire : « Allez, messieurs ! »

Cet appel a souvent pour effet de précipiter les deux adver-



Les adversaires prennent leurs distances.

saires l'un sur l'autre et de déterminer un corps-à-corps. Aussi les témoins expérimentés recommandent-ils à leurs clients de faire un pas en arrière immédiatement après le « Allez, messieurs ! » prononcé.

*La place des témoins.*

La personne chargée de diriger le duel se place de façon à bien voir la poitrine de son ami ; les autres témoins, à une

distance suffisante pour ne pas gêner les mouvements des adversaires; mais cependant ils doivent se déplacer suivant les phases d'une passe où le terrain peut s'abandonner ou se reconquérir sur un espace plus ou moins long. Leur place ne doit pas être toujours à côté de l'ami qu'ils assistent, mais indistinctement partout où leur surveillance doit s'exercer.

*Les témoins doivent-ils être armés?*

Il est reconnu que les témoins ne doivent pas avoir une épée en mains, à moins que le directeur du combat ne soit d'une force en escrime universellement reconnue. En ce cas une épée en sa main, ou au besoin une canne, peut arrêter un coup porté en dehors des règles. Il y a lieu en effet quelquefois pour lui d'intervenir dans le combat autrement que par la parole : si, par exemple, un combattant, n'ayant pas vu qu'il a blessé l'autre, n'entend pas les voix qui lui crient d'arrêter et veut redoubler, ou encore lorsque, emporté par son ardeur, il va frapper l'adversaire qui a fait un faux pas et qui trébuche. Dans ces deux cas, une épée ou une canne placée en travers de l'épée arrête à temps un mouvement irréfléchi.

*De quelques usages de politesse.*

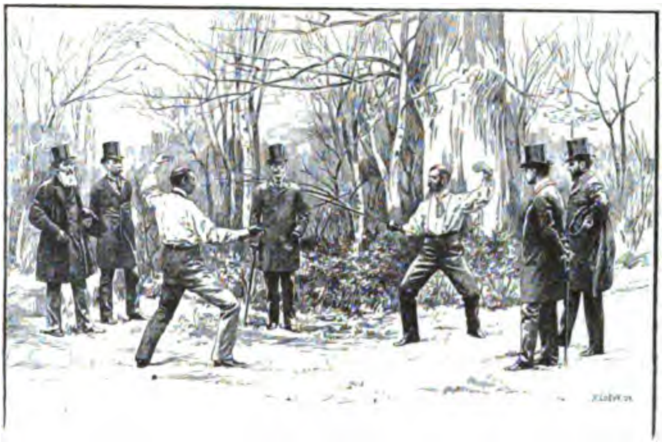
Dès son arrivée sur le terrain, tout combattant doit soulever son chapeau de façon que cet acte de courtoisie s'adresse aussi bien aux témoins qu'à l'adversaire.

Il est d'usage maintenant que les combattants ne s'adressent plus la parole. La phrase dite par le comte d'Artois au duc de Bourbon, l'épée à la main : « On prétend, monsieur, que

vous me cherchez », ne serait plus de mise aujourd'hui tant que le duel n'est pas terminé. Si un adversaire a une ouverture à faire à l'autre sur le terrain, il a recours à l'intermédiaire de ses témoins.

### *Du droit à se reposer.*

Sur ce point il existe une école qui proscrit tout repos, en



L'engagement.

vertu de cette règle qu'on se bat autant avec son souffle qu'avec ses bras ou ses jambes et que c'est aux asthmatiques de régler leur respiration pour leur plus grand bien. L'opinion contraire a prévalu.

Cependant il n'est pas admis que ce soit le directeur du combat ou les témoins qui prennent l'initiative de faire reposer les combattants. Ces derniers sont les seuls juges de leur degré de fatigue, et c'est pourquoi dans les entrevues entre témoins on mentionne d'ordinaire que le repos sera accordé

sur la demande de l'un ou de l'autre adversaire. Quelquefois aussi dans les procès-verbaux précédant le duel on détermine le nombre de minutes que dureront les intervalles de temps entre deux reprises.

Dans la pratique il y a une sorte de convention tacite entre deux adversaires essoufflés et hors de portée l'un de l'autre pour ne pas engager le fer pendant un certain temps; mais, même dans ce cas, il est bon que le mot « halte! » soit prononcé par les témoins. Au bout d'un temps appréciable, quand la respiration des adversaires devient moins entrecoupée, le directeur du combat, ou un témoin auquel il remet ce rôle par courtoisie, à la seconde ou troisième passe, replace les combattants en garde.

Ces derniers, dans l'intérêt de la bonne opinion qu'ils doivent désirer laisser de leur attitude sur le terrain, éviteront de multiplier les demandes de repos. C'est en effet une véritable concession que leur fait la partie adverse, cette halte pouvant arrêter l'adversaire en pleine élaboration d'un coup heureux. En principe donc il ne faut demander la suspension d'armes en question que lorsque les épées sont déjà en repos elles-mêmes, loin l'une de l'autre.

### *Du droit à rompre.*

Rompre n'est pas fuir. Comme presque tous les dictons, celui-là ne doit pas être pris rigoureusement au pied de la lettre. Un combattant qui recule sans cesse peut s'exposer non seulement aux reproches de ses propres témoins eux-mêmes, mais à une sorte de procès-verbal « de carence » dressé par les témoins de l'adversaire.

En tous cas il peut être dangereux de rompre indéfiniment. On risque ainsi d'être acculé à un mur, par exemple, et dans ce cas les témoins excéderaient leur mandat s'ils replaçaient les adversaires à leurs distances primitives. On doit laisser à l'attaquant le bénéfice de son offensive, qui peut avoir été très périlleuse pour lui. D'ailleurs l'adversaire qu'il a acculé à un mur n'est pas pour cela à sa merci, car il peut faire quelquefois un bond de côté qui rende les chances de nouveau égales.

### *De ce qui est permis.*

Les combattants peuvent à leur gré user de certaines ruses de guerre, se jeter à droite et à gauche, se baisser. Ont-ils le droit de faire passer leur épée d'une main dans l'autre? Nous le croyons. La surprise que cette manœuvre peut causer à l'adversaire est de celles qu'il peut prévoir. Après tout on ne l'avertit pas d'avance qu'il peut avoir affaire à un gaucher et le cas est à peu près le même. D'ailleurs ce tour de passe-passe est très dangereux pour qui l'emploie.

Un combattant commençant un duel comme droitier a le droit de le continuer comme gaucher.

Ce qui est davantage du domaine de la fantaisie, c'est le cas d'un combattant qui jouerait de l'épée comme certains Espagnols du couteau et lancerait son arme à la tête de l'adversaire, quitte à profiter en un clin d'œil du trouble causé par cet emploi inusité de l'épée pour ramasser son arme rapidement et fondre derechef sur son adversaire. Cette escrime est rigoureusement interdite. L'épée n'est pas un projectile.

*Des sanctions aux irrégularités.*

Un duel déloyal est nécessairement soumis à la juridiction des tribunaux (même au cas où ces derniers ferment les yeux sur les duels en général), mais seulement s'il y a eu blessure. S'il n'y a pas eu blessure, c'est aux témoins d'intervenir, et ils doivent le faire avec d'autant plus de fermeté qu'ils ne disposent pas de sanctions pénales. Dès qu'ils se sont aperçus d'une irrégularité grave, leur devoir est d'arrêter immédiatement le combat et de se réunir. Si leur avis n'est pas unanime, ils peuvent, chacun de leur côté, saisir ultérieurement le public ou leurs amis du différend. Si au contraire leurs sentiments concordent, ils doivent rédiger en commun sur le terrain même une note, après avoir écouté, bien entendu, la défense du combattant incriminé, et faire ensuite connaître à leur cercle de relations communes la décision qu'ils ont prise. A cette condition seulement le combattant flétri pourra être efficacement récusé comme adversaire, s'il se trouvait mêlé à une nouvelle querelle dans l'avenir.

*De la blessure.*

Généralement, même au cas d'une blessure qui peut souvent devenir grave, c'est le directeur du combat ou les témoins qui s'aperçoivent les premiers qu'un coup a porté. L'ardeur de la lutte le veut ainsi. D'ailleurs les assistants voient plus aisément que les intéressés directs une déchirure à la chemise ou même

des traces de sang dans presque toutes les régions du corps.

Au surplus, dès qu'un combattant se croit atteint et qu'il a la force suffisante pour dire : « Blessé ! », le combat s'arrête de plein droit.

Si c'est le directeur du combat ou les témoins qui ont les premiers aperçu la blessure, ils disent : « Arrêtez ! » et s'approchent ensuite du blessé en même temps que le médecin. Ce dernier, après les premiers pansements opérés, donne son avis sur la gravité du coup porté, et les témoins — dans le cas de duel où soit l'inégalité, soit l'impossibilité de continuer, doivent mettre fin à la rencontre — délibèrent entre eux sur le point de savoir si l'affaire peut être considérée comme terminée. Ils ne doivent pas se laisser influencer par l'affirmation du combattant blessé qu'il peut tenir encore son arme. De même, après une de ces blessures qui amènent un engourdissement, une sorte de paralysie dont le blessé est le meilleur juge, ils n'ont qu'à s'incliner devant la déclaration de ce dernier affirmant qu'il est hors d'état de continuer.

### *Après le duel.*

La question de savoir si l'on doit se serrer la main après une rencontre ne saurait trouver place ici. Les adversaires ont seuls qualité pour la résoudre, selon le degré de ressentiment que laisse en eux la querelle vidée sur le terrain.

Quant à la rédaction d'un procès-verbal après le duel, c'est une question naturellement subordonnée au sentiment qu'on peut avoir sur la nécessité de ces sortes de documents. Si les témoins tiennent à ce qu'on dresse un procès-verbal, ils com-

mencent par mentionner dans cette pièce les phases de la rencontre et ils terminent en déclarant, sous une forme ou sous une autre, que l'honneur est satisfait.

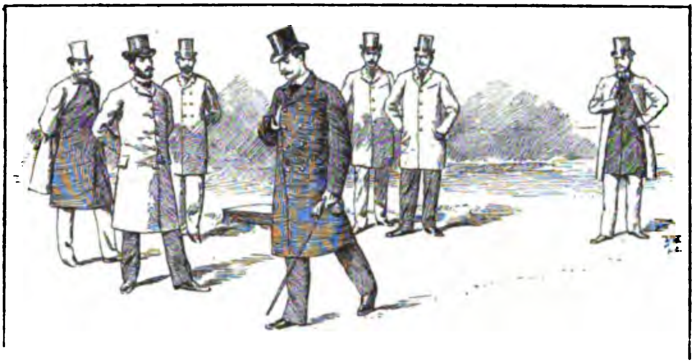


# LE DUEL AU SABRE

Le duel au sabre peut être rangé dans la catégorie des duels exceptionnels.

A nos yeux, en effet, cette arme ne doit pas être imposée à un civil, ce dernier n'étant pas censé en connaître le maniement. Tous les Français, ou à peu près, ont beau passer dans l'armée depuis quelques années, ceux-là seuls qui ont servi dans la cavalerie auraient mauvaise grâce, s'ils sont les offenseurs, à refuser cette arme. Les autres peuvent légitimement arguer de leur incompétence.

Quant aux conditions du duel au sabre, elles ne diffèrent de celles admises pour l'épée que par une escrime particulière, l'estoc et la taille remplaçant l'estoc simple.



# LE DUEL AU PISTOLET

Châteauvillard a énuméré les diverses façons de se battre au pistolet usitées de son temps : le duel au pistolet de pied ferme, le tir à volonté, à marche interrompue, dos à dos, à ligne parallèle au signal. Nous croyons avec M. Tavernier dans son *Art du duel* qu'il n'y a pas lieu de passer en revue ces différents modes de combat oubliés, et qu'il vaut mieux s'en tenir aux conseils à donner en vue du duel le plus pratiqué aujourd'hui, à savoir le tir au commandement.

D'ailleurs ces conseils se trouvent également de saison pour toutes les rencontres où le visé est de règle, soit que les délais dans l'intervalle desquels on peut tirer soient relativement longs, soit qu'ils aient été, comme dans le duel au commande-

ment, rigoureusement limités aux données d'une formule sacramentelle.

*Les préliminaires de la rencontre.*

Les témoins doivent d'abord, la veille ou le matin de la rencontre, mener leur ami au tir, quand ce ne serait que pour le familiariser avec le maniement de l'arme, au cas où cet exercice le trouverait tout à fait novice.

Ensuite ils doivent se munir de pistolets. Il est de règle absolue que ces armes n'aient jamais servi à l'un des deux combattants. Cela leur laisse le droit d'emprunter des armes à un ami; mais, par un scrupule qui peut être excessif, pour ne pas laisser la moindre prise aux soupçons, beaucoup de combattants font chez l'armurier l'acquisition de pistolets neufs.

Dans ce duel, du reste, encore plus que pour un duel à l'épée, il est essentiel que de part et d'autre il y ait au moins un témoin très familiarisé avec le maniement de l'arme. On ne doit donc pas accepter à la légère le rôle de témoin dans un duel au pistolet.

Il est à noter que pour les rencontres entre civils le pistolet dit d'arçon n'est plus généralement adopté, la précision de son tir étant moindre. La formule habituelle est : « On se battra au pistolet de tir rayé ». Néanmoins il n'est nullement interdit de proposer le pistolet d'arçon dans les cas où l'affaire n'est pas très grave.

*Les distances.*

Elles varient d'ordinaire de vingt-cinq à trente pas. Les duels à trente-cinq pas n'en sont pas moins autorisés par les

usages, ainsi qu'en témoigne un duel resté célèbre en raison de la notoriété des personnages en cause, celui de Gambetta avec M. de Fourtou. La distance de quinze pas est la limite extrême en deçà de laquelle une rencontre au pistolet rentre dans la catégorie des duels exceptionnels, dont nous parlerons plus loin.

Une fois les pas faits, on marque les deux places qu'on tirera plus tard au sort, mais après avoir autant que possible fait part égale de soleil aux combattants.

Par une raison d'humanité compréhensible, c'est généralement celui des témoins dont les jambes sont les plus longues qui mesure les pas. Le pas est celui dit « de promenade ».

Cependant on peut exiger que le mesurage ait lieu au mètre (16 mètres au tir équivalent à 20 pas).

### *Le terrain.*

Le même sentiment d'humanité proscrit l'emploi d'une allée d'arbres comme terrain de duel au pistolet. Les arbres en effet facilitent singulièrement le tir en indiquant la direction. C'est donc dans une plaine que doit avoir lieu la rencontre, après qu'on s'est assuré au préalable que dans les environs il ne passe personne à portée des pistolets.

### *La toilette.*

Les combattants sont vêtus de noir ou du moins d'étoffes sombres ne tranchant pas vivement sur le ciel et le sol. Une ancienne tradition veut qu'on se mette en redingote et qu'on garde son chapeau.

Le premier soin de beaucoup de témoins est de relever le collet de la redingote de leur ami, afin que le blanc du faux-col ne serve pas de point de mire à l'adversaire. Entre nous, cette précaution nous semble oiseuse. Il faut en effet avoir la vue extraordinairement perçante à vingt-cinq ou trente pas pour



Les témoins remettent le pistolet aux adversaires.

discerner un col de chemise, qui du reste ne sert guère de point de mire, attendu qu'on tire toujours à la ceinture.

Les vêtements ont été au préalable débarrassés de tous les objets qui peuvent amortir la balle. Cependant l'usage veut qu'on laisse aux combattants leur portefeuille, après inspection de son contenu. Cette visite préalable est plus obligatoire dans le duel au pistolet que dans le duel à l'épée et nul ne peut s'y soustraire.

Le paletot rentre dans la catégorie des objets considérés comme amortissant une balle, et les témoins, à moins de conventions contraires, ont le droit de le faire retirer.

### *Le chargement des pistolets.*

Le chargement s'opère par les soins de deux témoins, en présence des deux autres. Les pistolets une fois flambés, puis chargés, sont livrés non armés aux combattants.

### *La position des adversaires.*

Avant tout, ce qui est recommandé, c'est de s'effacer, afin de laisser le moins de cible possible à la balle de l'adversaire. A cet effet on se place de profil, les jambes à peine écartées. Il est défendu, bien entendu, de perdre un pouce de sa taille, et l'immobilité absolue est requise.

Une fois le coup tiré, le pistolet déchargé fait, dans une mesure très mince il est vrai, mais souvent appréciable, l'office de cuirasse en attendant le feu de l'adversaire. On le replace donc immédiatement soit de façon que le canon se dresse le long du visage et protège la partie qu'il couvre, soit en baissant la main de manière que le bras d'abord et le pistolet ensuite puissent être seuls atteints.

Pour nous, la seconde de ces deux gardes est la meilleure, les régions qu'elle garantit se trouvant celles où les blessures peuvent être le plus dangereuses. Avec le bras replié, en effet, la crosse préserve en partie la région du cœur.

Quant à l'importante question de savoir si l'on doit tirer de bas en haut ou de haut en bas, nous pensons que le premier de ces tirs est préférable. La rapidité est plus grande ainsi et

l'on peut ne pas perdre de vue le guidon, ce qui constitue un avantage très appréciable.

## *Le duel au commandement.*

Le commandement est ainsi formulé. Une fois les adversaires placés, les pistolets livrés à chacun d'eux, le directeur du com-



En joue.

bat, qui s'est éloigné de quelques pas ainsi que les autres témoins, crie de la place qu'il occupe : « Êtes-vous prêts? » Les adversaires doivent répondre oui sans bouger. Le directeur du combat reprend à intervalles très rapprochés : « Feu ! un, deux, trois ! » Au mot *feu!* les combattants mettent en joue. C'est dans la limite entre le mot *un* et le mot *trois* que l'on a le droit de tirer.

Après le mot *trois*, le combattant qui n'a pas fait usage de son arme dans les délais n'a plus qu'à tirer en l'air ou à

remettre son pistolet entre les mains de ses témoins, qui le déchargent.

Une condition essentielle pour la régularité de ce duel, c'est que les témoins, malgré le légitime souci de leur conservation personnelle, ne se placent pas trop loin des adversaires. En effet, il est indispensable que leur voix soit nettement perçue. Quelle responsabilité pour eux si un adversaire tire après les délais, en arguant, de bonne foi ou non, qu'il n'a pas entendu les signaux!

Et, même malgré cette précaution prise par les témoins de ne point trop s'éloigner, le duel au commandement ne s'exécute pas toujours avec la correction si nécessaire en pareille matière. Si l'un des combattants a, par exemple, tiré après *deux*, ce qui est son droit absolu, la détonation peut empêcher son adversaire d'entendre le *trois* prononcé par le directeur du combat et il est exposé à tirer après les délais.

Cette éventualité, qui s'est plus d'une fois rencontrée, milite fort contre la pratique du duel au commandement. C'est son innocuité relative qui l'a fait adopter, les adversaires ayant peu de temps pour viser. Mais alors, en se plaçant à ce point de vue d'humanité, pourquoi ne pas convenir que les adversaires seront tenus de tirer après *feu!* et qu'on supprimera ainsi les *une*, *deux* et *trois*, quitte à rapprocher les distances si ces nouvelles conditions semblent trop anodines?

### *Le duel au visé.*

Les formes de ce duel varient à l'infini, suivant les conditions intervenues entre témoins.

Le duel le plus admis en tant que rencontre au visé est celui

qui a lieu de pied ferme. Un délai de temps déterminé, généralement une minute, est donné aux adversaires pour tirer. On échange ainsi deux ou plusieurs balles, selon la gravité de l'offense. Quand il n'y a que deux balles échangées, ce duel ne diffère guère du commandement que par la plus grande latitude de temps laissée pour viser.

Pour le duel en marchant, on règle d'avance le nombre de pas



Différentes positions que peut prendre un combattant le coup une fois tiré.

qui pourront être faits en avant, les adversaires étant placés à quarante ou cinquante pas l'un de l'autre. La distance peut ainsi être réduite à quinze ou vingt pas et elle est indiquée à l'aide d'un signe extérieur reconnaissable pour les deux combattants.

*Les duels exceptionnels.*

Le propre des duels exceptionnels est qu'on peut les décliner d'après nos usages français. Nous ne mentionnerons

donc que pour mémoire les duels à la distance d'un mouchoir avec un pistolet chargé et l'autre non chargé, à bout portant (voir le duel russe, dont nous avons parlé plus haut).

### *Le tir en l'air.*

Comment doit-on juger le cas d'un combattant qui tire en l'air? Sur ce point les jugements varient du tout au tout.

Les uns vont jusqu'à décider que le procédé est absolument incorrect. A leurs yeux, c'est du dédain mal placé et en même temps une infraction absolue aux conditions nettement stipulées de la rencontre. Par conséquent, l'épreuve doit être considérée comme nulle et non avenue. Le devoir des témoins est d'exiger une nouvelle rencontre immédiate avec les pistolets rechargés et l'engagement pris par le combattant qui a tiré en l'air de ne plus recommencer.

Tel n'est pas notre avis, ou du moins une distinction fondamentale doit être établie au seuil même du débat. Si c'est l'offenseur qui tire en l'air, nul n'a le droit de lui en faire un reproche. Il devait une réparation, il l'a accordée en offrant sa poitrine aux coups de celui qu'il a offensé.

Mais il va de soi que si les conditions du duel exigent l'échange de quatre balles et non de deux seulement, la question change d'aspect. Une nouvelle épreuve étant obligatoire après l'échange des deux premières balles dont l'une a été tirée en l'air, les témoins doivent intervenir. Étant autorisés à croire que le procédé chevaleresque se renouvellera, ils ne peuvent tolérer de voir un des adversaires tirer sur celui qui ne se défend pas. Il faudra donc qu'ils demandent à ce dernier s'il entend recommencer, et s'il répond par l'affirmative, déclarer que l'autre adversaire n'a pas reçu satisfaction.

### *La répression pénale et les magistrats.*

Dans presque tous les pays de l'Europe il existe une législation pénale contre le duel. La loi belge va jusqu'à prévenir et punir la simple provocation non suivie d'effet. En France, le mot « duel » ne figure pas dans nos codes.

Ce n'est pas qu'on n'ait essayé maintes fois de l'y introduire, sous la Convention, sous la Restauration, sous la seconde et sous la troisième République. Les initiateurs de ces projets se sont heurtés aux résistances des Chambres françaises. Le Conseil d'État de Napoléon Ier ne s'est pas borné à rejeter une proposition émise dans ce sens, il a motivé son refus ainsi : « Il y a une multitude d'offenses que la justice légale ne punit pas. Parmi ces offenses, il en est d'indéfinissables et qui tiennent à des matières si délicates que l'offensé rougirait de les porter au grand jour pour en demander une justice publique. Dans ces circonstances, il est impossible que l'homme se fasse droit autrement que par le duel. »

Et Cuvier, le savant austère et pacifique, renchérissant encore sur l'opinion de ses collègues du Conseil d'État, va jusqu'à légitimer le duel, en disant : « La crainte de s'attirer des provocations a contribué aux progrès de l'urbanité et surtout au respect dont les femmes sont l'objet en Europe. »

La loi restant muette à l'endroit du duel, les ennemis de cet usage ont dû avoir recours à la jurisprudence pour sévir contre les duellistes. Les articles du Code pénal sur les coups et blessures leur en ont fourni le moyen. C'est le fameux procureur général Dupin qui a pu faire prononcer à la Cour su-

prême l'assimilation du duel aux coups et blessures. En vertu de cette jurisprudence, de nombreuses poursuites ont eu lieu pendant ces vingt-cinq dernières années. En cas de blessure entraînant une incapacité de moins de vingt jours, l'affaire relevait des tribunaux correctionnels. Si l'incapacité de travail dépassait vingt jours, le procès était déféré au jury.

Au début, les tribunaux ne poursuivaient que celui qui avait blessé et ses témoins. En cela ils restaient fidèles au texte précis de la loi sur les coups et blessures. Puis, vers 1870, on a cru devoir comprendre dans les poursuites le blessé lui-même, bien entendu s'il était encore en vie, sous le prétexte qu'il avait eu l'intention de blesser et qu'il y avait eu de son chef commencement d'exécution. Plusieurs condamnations ont été prononcées sous l'empire de cette jurisprudence extensive.

Aujourd'hui, sauf le cas de mort d'homme, la justice ferme les yeux. Certains duellistes ont employé un ingénieux moyen pour s'assurer l'impunité. Ils ont pris pour témoins des députés, et les tribunaux ne se sont pas sentis d'humeur à provoquer des demandes en autorisation de poursuites devant les parlements pour des rencontres dont le résultat avait été souvent anodin. Enfin les députés eux-mêmes allant fréquemment sur le terrain, protégés par leur inviolabilité parlementaire, un sentiment d'équité voulait que les simples particuliers restassent également à l'abri de l'action des tribunaux.

Mais en somme les lois sur les coups et blessures subsistent, et la magistrature de demain peut se montrer moins tolérante que celle d'aujourd'hui. Nous terminerons donc en conseillant aux duellistes ou à leurs témoins de ne pas aggraver leur cas par d'autres violations de la loi, par exemple en essayant

de suborner les gardes champêtres qui dresseraient procès-verbal contre eux. Inutile d'ajouter que devant les magistrats ils ont tout intérêt à être sincères dans le cours de leurs interrogatoires, et que devant les cours d'assises ils feront bien de choisir un avocat ayant l'oreille du jury.

### *Le rôle du médecin.*

Deux médecins valent mieux qu'un pour un duel, avons-nous dit plus haut. L'un d'eux peut manquer de sang-froid, ou n'avoir pas emporté toutes les pièces utiles pour un pansement. Ils se complètent l'un l'autre.

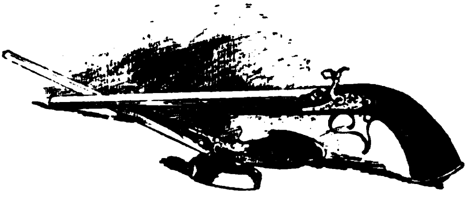
Règle générale : A mérite égal, le meilleur médecin de duel est celui qui a le plus l'habitude de ces sortes de rencontres. Sa première qualité doit être en effet le sang-froid. On a vu des médecins habitués cependant à la vue et à la pratique des opérations chirurgicales se troubler à la vue d'une blessure sur le terrain.

Pour un duel à l'épée, le médecin doit composer avec soin le petit bagage qui l'accompagne sur le terrain. Il lui faut du papier de verre pour nettoyer les extrémités des épées. Quelques-uns trempent les armes dans de l'acide phénique. Il doit avoir une solution phéniquée ou de l'alcool et de l'eau pour faire boire le blessé, au besoin même du cognac pur pour le réconforter. Ensuite, bien entendu, il aura sur lui tout ce qui est nécessaire pour arrêter une hémorragie. Ce qui est préférable à cet effet, c'est l'essence de térébenthine avec de l'amadou, des bandes et de la ouate. Dans les cas plus délicats, l'aiguille à suture de Reverdin est de mise avec le fil de soie antisep-

tique. Autant que possible le médecin doit fermer la plaie sur le terrain sans chercher à pratiquer des sondages souvent dangereux; mais il ne doit pas employer le collodion pour fermer les plaies à deux ouvertures appelées *sétons* : l'inflammation pourrait s'ensuivre.

Dans le duel au pistolet, le médecin ne doit pas se charger d'instruments inutiles. Le tire-balle trouve rarement son emploi, à cause de la variété des blessures produites par les armes à feu. D'ailleurs, en dehors des ligatures et des pansements occlusifs rapidement exécutés, il est difficile de préciser ce qu'on fera sur le terrain.

Enfin le rôle du médecin doit avant tout s'inspirer des considérations d'humanité les plus larges. Sans entrer dans l'examen des conditions de combat intervenues, il doit interposer énergiquement son autorité dans ces nombreux cas de blessures dont l'ardeur de la lutte empêche souvent le blessé de comprendre toute la gravité. Il ne doit donc laisser recommencer qu'à bon escient.



# TERMES D'ESCRIME

**Aller à l'épée.** C'est suivre l'épée de l'adversaire dans tous ses mouvements ou écarts.

**Amener l'adversaire à faire un coup.** C'est, par un stratagème quelconque, suivant les circonstances, lui faire faire un coup plutôt qu'un autre, sans qu'il s'en aperçoive, pour en tirer parti; c'est le faire tomber dans un piège. On dit dans le même sens : *coup amené.*

**Appât.** C'est un jour offert à l'adversaire dans une ligne, pour l'engager à y tirer.

**Appel.** Frapper le sol du pied droit en faisant résonner la sandale; on s'en servait jadis pour appuyer une feinte et émouvoir davantage l'adversaire. Ce mouvement bruyant — reconnu inefficace en assaut depuis longtemps — avait été conservé dans le *salut*; l'Académie d'armes l'en a exclu dernièrement.

**Arrêter un tireur.** C'est lui prendre un *coup d'arrêt.*

**Avoir de l'autorité dans les parades.** C'est avoir la force suffisante *par la position de la main et de la lame seules* pour écarter le fer adverse en fermant la ligne sans s'en écarter soi-même.

**Avoir des jambes.** C'est être toujours prêt à attaquer, étant bien plié sur les jambes et assis sur les jarrets; c'est avoir les jambes souples et fortes; c'est pouvoir se fendre de loin, se relever, avancer et reculer vite et facilement, d'où détente et coups d'allonge. En général, pour avoir des jambes, il faut avoir la taille.

**Avoir de la main.** Se dit du tireur qui se sert des doigts et non du poignet et du bras pour faire les différents mouvements; on dit dans ce sens et d'une façon plus précise : *avoir des doigts*; c'est une des plus grandes qualités que l'on puisse avoir en escrime.

**Avoir de la tête.** C'est avoir du jugement; c'est la faculté de prévoir les attaques de l'adversaire, de juger d'avance les parades qu'il veut faire ou qu'il a dans la main, de lui tendre des pièges sans qu'il s'en aperçoive, de flairer ceux qu'il vous pourrait tendre et d'en tirer parti. Un tireur de tête vient presque toujours à bout d'un tireur de tempérament, fût-il même doué de moyens physiques supérieurs.

**Avoir une parade dans la main.** C'est avoir une parade que l'on forme plus volontiers qu'une autre, sans réflexion aucune, instinctivement; il faut soigneusement éviter d'avoir plutôt une parade qu'une autre dans la main.

**Botte.** Expression vieillie, qui signifiait généralement coup touché. Lafaugère donnait ce nom à l'*action du coup simple*, tel que *coup droit*, *dégagement*, etc. — Suivant Gomard, ce mot servait à désigner à la fois le coup porté et la position de la main suivant la ligne dans laquelle ce coup se trouve porté. Cette expression est tout à fait inusitée aujourd'hui, sauf *faire une botte*, signifiant *assaut* (familier).

**Botte secrète.** Lorsque l'escrime était encore dans l'enfance, ce mot servait à désigner un coup qu'un duelliste quelconque avait trouvé et qui en portait le nom. Aujourd'hui, avec les progrès de l'escrime, il n'y a plus de *bottes secrètes*, tous les coups étant connus; on ne se sert plus de cette expression qu'en dérision.

**Caver.** C'est porter la main complètement en dehors de la ligne du côté opposé à l'*opposition*, le bras et l'épée formant un angle, de façon à toucher l'adversaire malgré sa parade, si celle-ci est faite la main trop éloignée du corps. Ce coup, en dehors des règles établies, est excessivement dangereux, en ce qu'il découvre beaucoup celui qui l'emploie.

**Changer d'épée, changement d'épée.** Expression impropre signifiant *changer d'engagement* ou *changement d'engagement.*

**Corps-à-corps** (*être corps à corps; faire un corps-à-corps*). C'est lorsque, à la suite d'attaques sans succès et non suivies de retraite,

et de parades souvent non suivies de ripostes, mais accompagnées de marches, les deux adversaires se trouvent tellement rapprochés, qu'ils pourraient se prendre *à bras le corps.*

**Coucher (se).** C'est éviter le coup de bouton en se penchant en avant.

**Coup d'arrêt.** L'expression en donne la signification par elle-même : c'est faire une attaque simple sur la marche de l'adversaire pour l'arrêter quand il attaque en marchant.

**Coup jugé.** C'est lorsqu'on a prévu le coup de son adversaire.

**Coup pour coup,** ou **coup fourré,** ou **coup double.** Se dit de deux tireurs qui touchent ensemble.

**Couvrir (se),** ou **prendre l'opposition.** C'est, lorsqu'on attaque ou qu'on riposte, se garantir le corps, autant que possible, en fermant la ligne où l'on tire, c'est-à-dire en portant la main qui tient l'arme à la limite de la ligne, de façon que l'adversaire ne soit pas tenté de faire une tension en cas d'attaque, ou une remise en cas de riposte. C'est fermer la ligne de l'engagement de façon à ne pas être touché par le coup droit.

**Croiser (se), être croisé.** Pour un droitier, c'est, étant en garde ou fendu, avoir le pied droit trop à gauche, et n'avoir pas, par conséquent, les deux talons sur la même ligne; il va de soi que c'est le contraire pour le gaucher; position défectueuse, qui peut faire perdre l'équilibre.

**Donner l'épée ou le fer.** C'est laisser le fleuret ou l'épée en ligne, de manière que l'adversaire puisse le ou la joindre sans écart.

**Ébranler, emballer.** C'est entraîner l'adversaire à prendre des parades incohérentes, par suite de feintes, de fausses attaques, ou d'attaques à l'épée, pour profiter de son désarroi.

**Ébranler (s').** C'est perdre la tête et se laisser *ébranler* par l'adversaire.

**Écraser le fer.** Trop appuyer sur l'arme de l'adversaire.

**Écraser (s').** Trop plier sur les jarrets.

**Épée et fleuret.** L'*épée* est une arme triangulaire, longue de 85 à 90 centimètres, montée généralement avec coquille (garde) pleine et qu'on emploie communément en duel. On se sert de l'épée boutonnée dans les salles d'escrime pour s'exercer en vue du duel. Le *fleuret* est une arme quadrangulaire, longue de 84 à 88 centimètres, terminée par un bouton, qui a remplacé l'épée, depuis un peu plus

de deux siècles, pour la leçon et, en général, pour l'assaut. C'est grâce à cette arme légère et gracieuse que l'escrime s'est perfectionnée sans cesse et a atteint son complet développement.

**Être découvert.** C'est manquer d'opposition. Autrefois le mot *découvert*, pris substantivement, signifiait ce que l'on entend aujourd'hui par *jour*; tirer dans le « découvert » voulait donc dire *tirer dans un jour*, ou dans un espace laissé libre par l'adversaire.

**Être en ligne.** C'est ne pas faire d'écart, c'est-à-dire ne pas porter la main ou la pointe plus à droite ou plus à gauche qu'il ne convient pour se couvrir.

**Feintes.** Attaques simulées.

**Fendre (se).** Se développer.

**Ferrailler.** C'est tirer sans observer les principes, attaquer sans s'inquiéter des parades que peut former l'adversaire, faire des parades de contraction à tort et à travers et par conséquent faire beaucoup de mouvements inutiles. En résumé, c'est tirer mal.

**Gagner la main.** Tendre le bras en faisant des feintes.

**Gagner la mesure.** Porter le pied gauche près du droit pour se rapprocher et attaquer. Il est préférable de marcher, car on risque de perdre l'équilibre en exécutant ce mouvement.

**Jeu.** *Avoir un jeu* se dit généralement d'un tireur qui ne sait faire, à l'assaut, qu'un nombre limité de coups, ou qui a quelques coups de prédilection dont il se sert sans cesse; avoir *le jeu dur* se dit d'un tireur qui fait des armes brutalement, en employant beaucoup plus de force qu'il ne convient; avoir *beau jeu* se dit d'un tireur qui fait des armes avec grâce et selon les règles de l'art; on dit également dans ce sens : avoir *le jeu régulier*.

**Jour.** Espace laissé libre dans la ligne de l'engagement par inadvertance ou pour exciter l'adversaire à y tirer.

**Loger (se).** Se préparer à attaquer en se rapprochant à petits pas en faisant des feintes, des changements d'engagement, etc., pour distraire l'attention de l'adversaire.

**Main dure.** Se dit d'un tireur qui serre trop les doigts et avec continuité, qui emploie trop de force.

**Parer par opposition; parades d'opposition.** On entend souvent par *parades d'opposition* les parades simples quarte et tierce ou sixte non détachées; c'est une appellation fausse, car on peut aussi

bien exécuter les contres et les autres parades par opposition, c'est-à-dire sans qu'il y ait de choc détaché des lames. On devrait donc dire : *parer par des simples*; *parades simples* ou *directes*.

**Phrase**. Enchaînement d'attaques, parades, ripostes, contre-ripostes, etc., sans ferraillement et qui se termine par la retraite de l'un des deux adversaires ou des deux à la fois, ou par un coup touché.

**Pied ferme (de)**. *Tirer de pied ferme*, c'est attaquer sans marcher; riposter sans se développer; parer sans rompre.

**Plastronner**. S'exercer en se fendant contre un mur sur lequel un plastron est accroché. Depuis quelque temps, certaines personnes se servent de cette expression au lieu de *prendre leçon*, croyant, bien à tort, cette dernière humiliante.

**Porter le corps à l'action**. C'est avancer le corps mal à propos.

**Pronation**. Position de la main lorsque les ongles sont tournés vers la terre. Son opposé est *supination*.

**Relever (se)**. Se remettre en garde lorsqu'on s'est développé.

**Retenue de corps**. Grande qualité qui consiste à ne pas avancer le corps mal à propos en attaque ou en riposte.

**Retirer le bras**. Porter le coude et la main en arrière pour faciliter le passage de la pointe. Faute à éviter à tout prix.

**Retraite de corps**. Action de rejeter momentanément le haut du corps un peu en arrière, étant en garde, pour faciliter la parade d'une attaque, tout en ne rompant pas; ou, étant fendu, pour faciliter la parade d'une riposte, sans se relever, pour contre-riposter.

**Rompre la mesure**. C'est marcher en arrière, se mettre hors portée.

**Sauter**. Défaut qui consiste à trop lever le pied droit dans le développement, au lieu de raser le sol.

**Sentiment du fer** ou **tact**. Qualité qui consiste à se rendre compte des intentions offensives ou défensives de l'adversaire par le contact du fer.

**Serrer la mesure**. C'est avancer, marcher.

**Supination**. Position de la main lorsque les ongles sont tournés vers le ciel. Son opposé est *pronation*.

**Tac-au-tac**. Se dit d'une riposte directe ou droite détachée du fer après une parade sèche. Cette appellation est une onomatopée qui

sert à peindre que la parade et la riposte sont tellement rapides, qu'elles se confondent, pour ainsi dire.

**Temps.** C'est une attaque avec opposition, sur une attaque composée, interceptant la ligne où doit se terminer la finale.

**Tension.** C'est allonger le bras sur une attaque de l'adversaire sans s'en préoccuper. On dit familièrement *tendre la broche.*

**Tirer dans le fer.** C'est attaquer dans une ligne où l'adversaire est déjà couvert.

**Volte.** Porter le corps à droite ou à gauche en pivotant sur le pied droit. C'est un mouvement dont on ne se sert plus que dans l'école italienne.

# TABLE DES MATIÈRES


Histoire de l'escrime.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 1

PREMIÈRE PARTIE. — De la manière de tenir le fleuret ou l'épée. 13

Des différentes positions. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 14

De la manière de se relever ou de se replacer en garde. . . 21

De la manière de se replacer dans la première position. . . 22

Marcher.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 22

Rompre. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 23

DEUXIÈME PARTIE. — Des lignes. . . . . . . . . . . . . 25

De l'engagement. . . . . . . . . . . . . . . . . . 26

Des parades simples. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 27

Du changement d'engagement et du double-engagement. . 38

Des attaques simples. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 40

Des parades simples pour se garantir des attaques simples. 44

Du doigté.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 46

Des attaques à l'épée. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 47

Comment dérober les attaques à l'épée et comment parer les liements. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 51

Des feintes. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 52

Des contres. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 55

TROISIÈME PARTIE. — Des différentes manières de tromper les parades simples.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59

Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 62

Des différentes manières de tromper les contres. . . . . . 64

Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 66

Des contres-opposés.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 67

Des différentes manières de dérober un changement d'engagement d'une ligne haute à l'autre et tromper une parade simple. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 68
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 69
Des différentes manières de dérober un double-engagement et tromper une parade simple. . . . . . . . . . . . . . 70
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 71
Des différentes manières de dérober un changement d'engagement d'une ligne haute à l'autre et tromper un contre. 73
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 73
Des différentes manières de dérober un double-engagement et tromper un contre. . . . . . . . . . . . . . . . 74
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 75
Des différentes manières de tromper deux parades simples transversales. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 76
Des différentes parades pour se garantir de l'une-deux-trois. 77
Des différentes manières de tromper les contres suivis d'une parade simple. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 78
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 81
Des différentes manières de tromper les contres-opposés. . 83
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 84
Des différentes manières de tromper les contres-opposés suivis d'une parade simple. . . . . . . . . . . . . . . 85
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 87
Des différentes manières de tromper les contres suivis de deux parades simples. . . . . . . . . . . . . . . . . . 88
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 91
Des différentes manières de tromper les contres suivis d'un contre-opposé ou suivis d'une parade simple ou d'un contre. 93
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 95
Des différentes manières de tromper deux contres-opposés. 96
Des différentes parades pour se garantir de ces attaques. . 97
QUATRIÈME PARTIE. — De la riposte. . . . . . . . . . . . . 99
Des ripostes directes ou droites. . . . . . . . . . . . . . 100
Des différentes parades pour se garantir de ces ripostes. . 104
Des ripostes en changeant de ligne ou composées et des différentes parades pour s'en garantir. . . . . . . . . . 106

Des ripostes à temps perdu. . . . . . . . . . . . . . . . 114
De la contre-riposte. . . . . . . . . . . . . . . . . . 115
CINQUIÈME PARTIE. — De l'absence d'épée. . . . . . . . 117
De la fausse attaque. . . . . . . . . . . . . . . . . . 118
Des attaques sur préparations. . . . . . . . . . . . . 119
De la reprise d'attaque. . . . . . . . . . . . . . . . 120
Des coups d'arrêt. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 121
Des temps. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 122
Des parades de temps. . . . . . . . . . . . . . . . . . 127
De la remise et de la manière de s'en garantir. . . . . . 129
Des redoublements. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 132
SIXIÈME PARTIE. — Tirer les contres ou exercice des contres. . 135
Tirer à toutes feintes ou exercice des feintes. . . . . . . . 138
Parades de contraction. . . . . . . . . . . . . . . . . 140
L'assaut. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 141
Quelques conseils pour tromper le fer et éviter les parades de contraction. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 151
Quelques conseils pour executer les feintes. . . . . . . . 153
Des gauchers. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 154
HISTORIQUE DU SALUT. . . . . . . . . . . . . . . . . . 159
Le salut des armes. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 161
Observations sur l'exécution du salut pour les gauchers. . 167
QUELQUES CONSEILS EN VUE DU DUEL. . . . . . . . . . . . 168
UNE SALLE D'ARMES MODÈLE. . . . . . . . . . . . . . . . 175
L'ESCRIME HORS DE FRANCE. . . . . . . . . . . . . . . . 183
LE DUEL. — Avant-propos. . . . . . . . . . . . . . . . 189
Les témoins. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 193
Le duel à l'épée . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 221
Le duel au sabre. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 233
Le duel au pistolet. . . . . . . . . . . . . . . . . . 235

21848. — PARIS, IMPRIMERIE LAHURE
9, rue de Fleurus, 9

